
[ゼッタイリョウイキ]
黄金比例
4:1:2.5
ACG美少女
游戏动漫综合情报志
绝对领域
TYPE-MOON
特辑
TYPE-MOON
特刊
29.8元
TYPE-MOON
10周年
全体开发人员畅谈型月10年
川澄绫子/植田佳奈/小山力也/
等10位声优纪念专访
月姬/Fate
空之境界/魔法使之夜
全24部型月作品完全回顾
「Fate/原型」彻底解密
10周年纪念特别对谈
奈须蘑菇×武内崇×虚渊玄
DVD《幻想嘉年华》
《Fate/原型》/《月之珊瑚》
赠
婚纱+水手服海报
西装+死库水等身海报


型月十周年纪念
特别组合精美主题插画大放送！
10
by Special

th Anniversary

Creators

TYPE-MOON迎来了属于她和我们广大粉丝们的十周年祭典，就让我们用十年来的作品，以及制作者们的心声来纪念这一天吧！







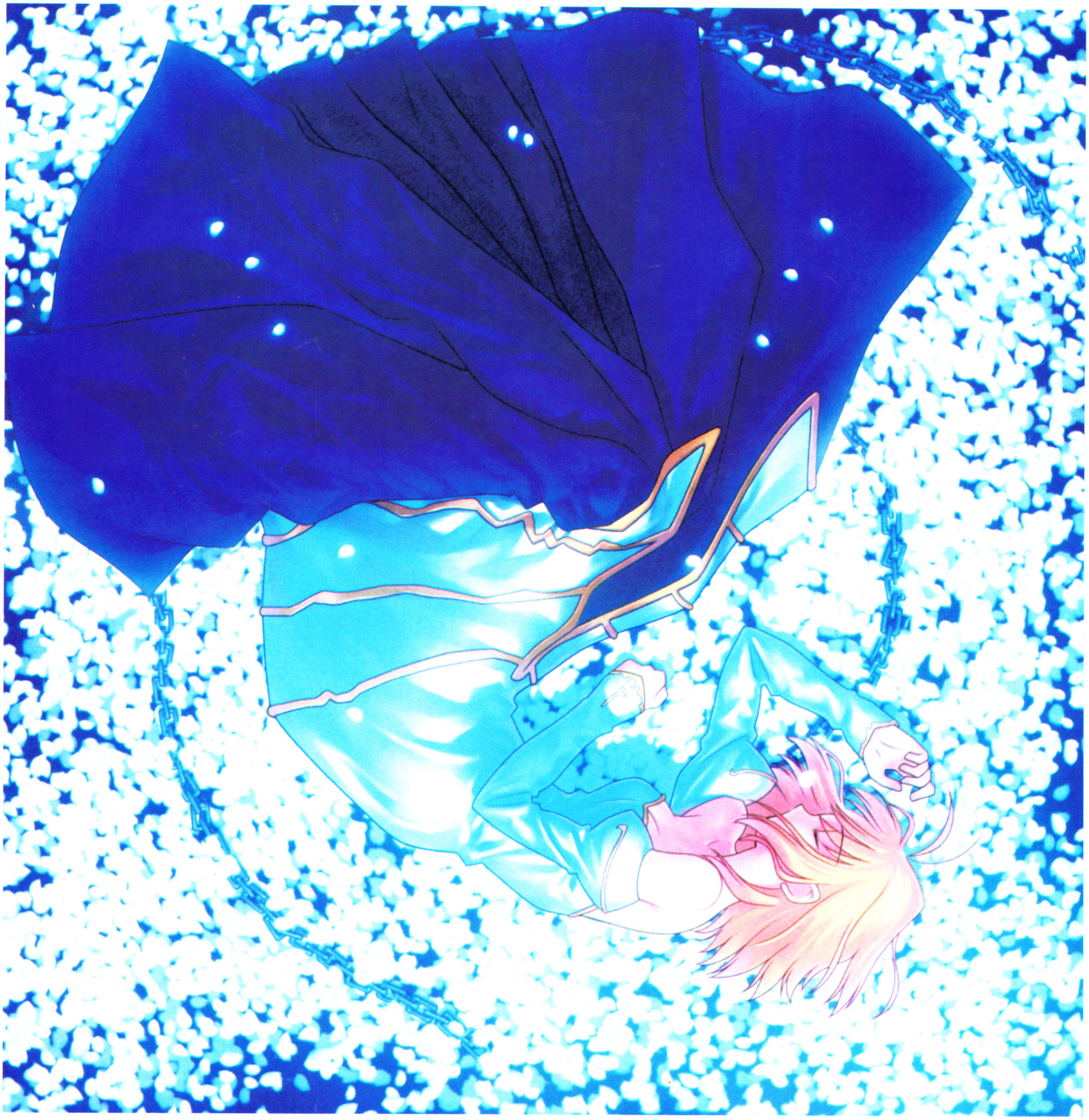






































宴 *Parry*









[ゼッタイリョウイキ]
绝对领域

TYPE-MOON特刊



封面主题：苍崎青子×Saber×爱尔奎特

STAFF

出版
制作 绝对领域 编辑部

编辑部
责任编辑 梦神
编辑 小妖/小佐/神城翼/瓶子/瓜藤/呆呆貘
设计
美术总监 绒布兔子
美编 和生活死磕/霜月
联系
电子邮件 galjdly@gmail.com
官方论坛 www.kandongman.net
官方新浪微博 @绝对领域官方
官方贴吧 百度“绝对领域杂志”吧
官方淘宝店 kandongman.taobao.com
发行
发行电话 010-60530987 / 010-69544743
官方读者群
QQ群1号 92975690、QQ群2号 203782841、
QQ群3号 30072519

投稿须知

1，凡向本刊投稿的作者，必须拥有对稿件的完全著作权，对于任何侵犯他人著作权（版权）的内容和行为，本刊不负任何连带责任。

2，对于向本刊投稿，决定采用并支付稿酬的稿件，本刊有权利对其进行任何形式的使用、编辑、删减和修改，且不必要知会作者同意。

3，对本刊投稿的稿件，以邮件或其他网络形式投稿的，反应期为一周，书面形式投稿的，反应期为一个月，在反应期内，稿件作者不得将稿件投递他处，如发现一稿多投的情况，本刊将有权利拒绝支付稿酬。

4，凡本刊刊登并支付稿酬的稿件，不得发布至互联网、论坛、微博等网络媒体，如发现上述情况，将取消该作者的投稿权利，请稿件作者妥善保管自己的稿件。

Contents



注：《Fate/Prototype》高清动画在“幻想嘉年华”文件夹内，倒数第3个文件即是。

本期光盘目录

- 《幻想嘉年华》高清1080P版3rd
- 《Fate/Prototype》+音声特典/《月之珊瑚》PV

MELTY BLOOD

月姬登场人物关系图

由于“祟”的缘故而产生的人们



轧间红摩

远野的分家，轧间家的当主。由轧间之血而成为「灼热」的能力者，和与生俱来的身体能力相结合后战斗力很高。



暴走爱尔奎特

在吸血冲动下堕落姿态的爱尔奎特。对志贵潜在的恐怖和爱尔奎特的吸血冲动，被“祟”所诱导而具象化的存在。



吸血鬼紫苑

被“祟”所影响紫苑死徒化之后的姿态。平常理智的紫苑姿态渐渐地消失了。



瓦拉齐亚之夜

被称为“祟”的元凶，没有正体的吸血鬼。由于是将自身变成「现象」的死徒，可以在人们的不安和恐惧中具象化。



米哈尔·罗亚·巴尔丹姆杨

通过不断转生而获得永恒生命的吸血鬼。曾经让爱尔奎特吸食自己的血液，并夺取了她的力量。凭着自己的意志成为死徒。



尼禄·卡欧斯

身体内固有结界持有666只兽之因子的吸血鬼。追求魔术的极致而成为死徒，从而成为了死徒二十七祖之一。



白莲

本身为莲“不被使用的一面”，由于“祟”而被具象化的存在，和无口的莲相反很爱耍嘴皮子，意外地有很多言语漏洞。



七夜志贵

用远野志贵的旧姓「七夜」自称，虚无缥缈的杀人鬼。由志贵内在对杀人冲动的恐惧，被“祟”具象化的存在。



紫苑·艾尔特拉姆

拥有合理思考能力的高位炼金术师。曾经从属于被称为「Atlas」院的炼金术士协会，现在处于逃亡生活中。



爱尔奎特·布伦史塔德

身为狩猎真祖「执行者」的真祖公主。虽然表面上是自由奔放的少女，但作为真祖的她拥有引以自豪的强大战斗力。



希耶尔

圣堂教会所属，狩猎异端的「埋葬机关」代行者。现在正在学校上学，对于志贵来说是个非常温柔的前辈。



莉兹·拜斐

在圣堂教会担任骑士团长的盾之骑士。曾经在讨伐瓦拉齐亚之夜之际，在战斗中殉职而死。

圣堂教会

想要保护的存在
父亲的仇
碍眼的杂种
召唤出她的亲人
小巷同盟的同伴
邀请其参演文艺角色
新的主人
下属使魔
被吸血冲动取代后
很感兴趣的绝灭种
相同的境遇
由于“祟”而死徒化
半死徒化的元凶
将其死徒化
必须去打败的对手
由于志贵的原因被拜托帮助其研究
恢复本性后
三年前对瓦拉齐亚的讨伐时，将其击杀。
个人生命依存的永远的仿照物
被教会命令将其捉拿
爱吵架的同伴
在志贵周围徘徊该死的情敌
保持永远的敌对关系
曾经的转生体
曾经共同埋头于研究的盟友
三年前一起参加了对瓦拉齐亚的讨伐
尝试相互争斗的对手
成为同伴吧!
吞噬的对象
吸血鬼必须被打倒
其实是同一人?

三复杂关系组成各种各样的联系。

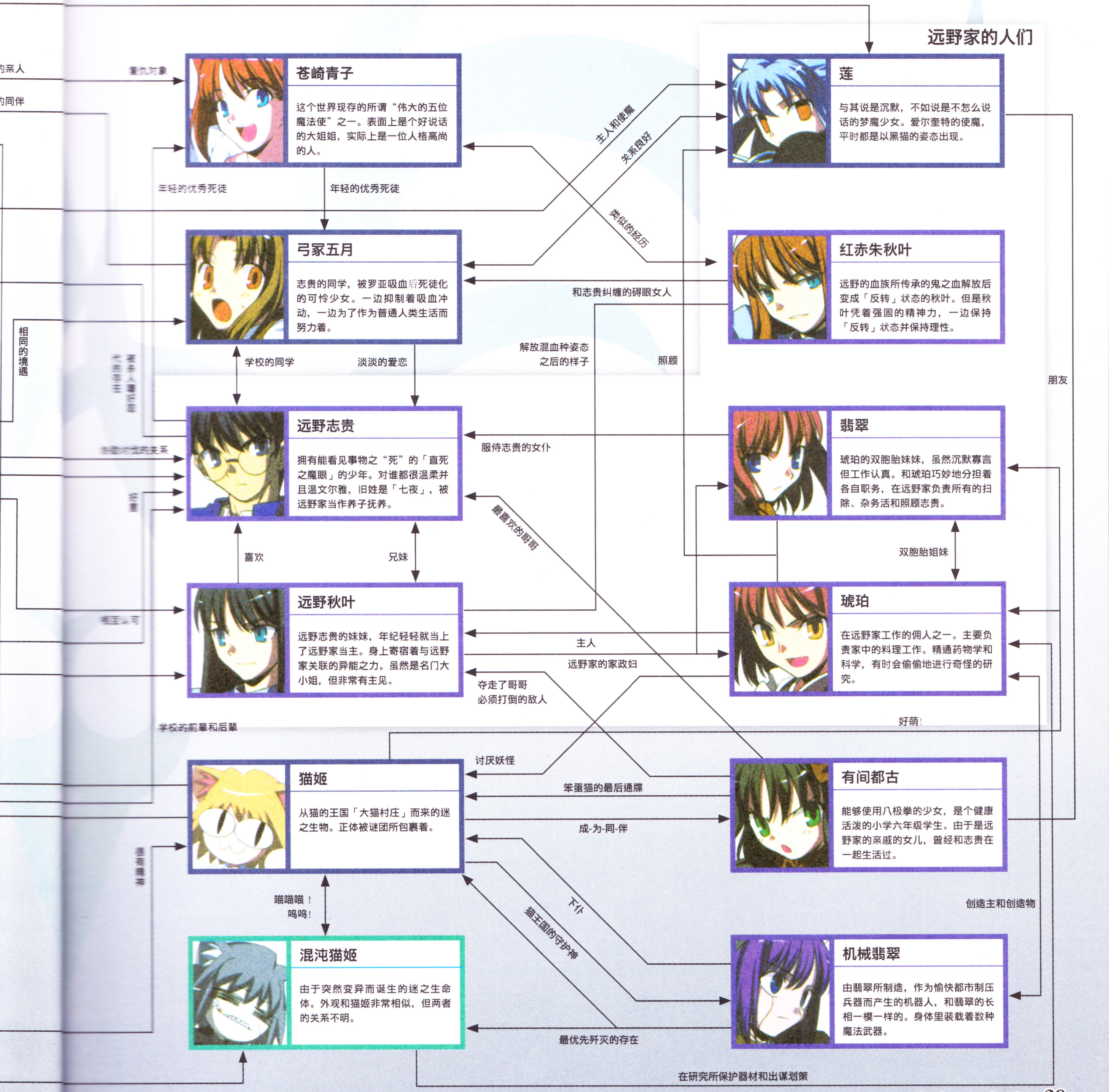
在这里的是「歌月十夜」、「MELTY BLOOD」等，「月姫」世界中的登场人物相关关系的简易解说。这里的「志贵和七夜」、「爱尔奎特和暴走爱尔奎特」原本是相同的角色，在角色关系图里被当做别的角色用来作参照。

死徒

吸血种之中特殊的存在，性质和精灵很相近。无法对人类采取直接自卫的星球创造出的物种，因此可以说是自然触觉般的存在。约束人类并以人为雏形，模拟人的精神肉体构造，制造了真祖。 但是真祖的诞生存在缺陷，真祖有吸血冲动的问题。

Altas院

存在于世界上的魔术协会三大部门之一，位置位于埃及的炼金术师学院。紫苑曾经是这个学院的候补院长，在讨伐「瓦拉齐亚之夜」的战役失败之后，紫苑从这所学院叛离了出来。现在半死徒化的紫苑过着逃亡生活。



Pieces of TYPE MOON

01

The World Tsukihime
月姬

在与吸血鬼的战斗中，相互交织的人物们散发出的情感。



作品解说
Series Guide

必须被纪念的TYPE-MOON处女作。

当时还是个同人团体的TYPE-MOON，首次面世的AVG。以1999年免费颁布的体验版为开端，由半月版、完全版逐渐的将完整度变高之后。终于到达现在这样大受欢迎的程度。

描绘与吸血鬼战斗的本格传奇作品

「月姬」使得当时还是一个同人团体的TYPE-MOON，一跃而起变成了银幕明星。本作是描写拥有直死之魔眼的主人公远野志贵与隐藏有超常力量的吸血鬼的壮绝战斗，而展开的本格传奇作品。圣堂教会和死徒等等，这些在TYPE-MOON世界观被人熟知的元素，在这个时点已经出现了。可以说这是支撑TYPE-MOON的世界设定，如根干一样的作品。

作为同人作品却拥有规格之外的大容量



当时拥有500多枚CG，剧本原稿用了5000枚的「月姬」成为了话题作品。

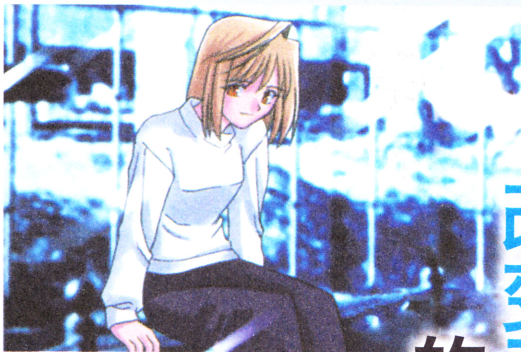
身为「死徒狩猎」的工具 爱尔奎特的悲惨宿命

原本作为极为普通的学生生活的志贵，某天对在街上见到的金发女性抱有强烈的杀意。并且跟随在女子后面来到了大厦，用小刀将女子解体成了数块。但是在几日后，走在上学路上的志贵面前，本该被杀掉的女性——爱尔奎特出现了。实际上她不是人类，而是吸血鬼之中拥有特别强大力量的真祖。就这样因为承担杀死爱尔奎特的的责任，志贵开始帮助她讨伐死徒。从此志贵开始与爱尔奎特产生关联，渐渐触摸到作为死徒狩猎的工具而生活的爱尔奎特的悲惨宿命。









与身为真祖公主的爱尔奎特相遇 改变了志贵的命运

Pieces of TYPE MOON

爱尔奎特

隐藏着强大力量的「真祖」公主。虽然表面上看起来是个美女，但实际上却是吸食血液的吸血鬼。





希耶尔

表面上是温柔开朗的前辈姐姐，实际上是圣堂教会的代行者。隐藏在无害外表下的是其冷酷的一面。

人气同人游戏动画化

2003年「月姬」被改编而成名为「真月谭月姬」TV动画。以同人游戏为原作改编成TV动画，这还是第一次。





折磨希耶尔的身体与心灵 死徒的咒缚

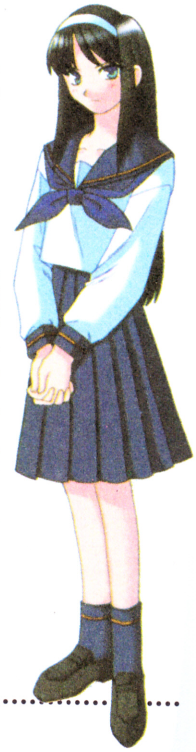
为了斩断咒缚而战斗，缠绕着希耶尔的沉重宿业。

身为志贵学校前辈的希耶尔，是一个明朗坦率值得依靠的女孩子。但是与有着日本人相差甚远的名字的她是哪个国家的人呢？而且是何时开始与她相识的呢？志贵注意到自身完全想不起这些事情。

实际上希耶尔原本就不是这个学校的学生。她是追寻着死徒来到这个城镇，圣堂教会的代行者。曾经见过在各个身体里转移，在永劫之时出生的死徒罗亚。因为希耶尔曾经拥有被他附身的过去。不打到罗亚的话就不会死亡。

体内的“非人类”之血
正将两人间的关系崩离解析

小时候受过重伤的志贵，在之后的八年间在亲戚有间家度过。但是由于父亲的死，志贵再次返回远野家的宅邸。和妹妹秋叶、仆人琥珀和翡翠一起生活。身为远野家养子的志贵不知道的是，远野家的人都是流着非人类血液的「混血种」。身为远野家大小姐的秋叶，更是继承了浓厚的远野之血拥有强大异能之人。但是秋叶曾经为了拯救重伤的志贵，将自己一半的生命分给了他。



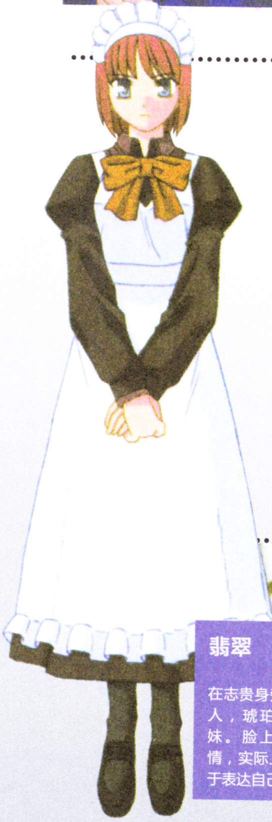




远野秋叶

远野志贵的妹妹。由于长年的分离生活，使得她对兄长怀有淡淡的爱恋之情。美中不足的是，她有些爱吃醋。

远野之血里潜藏的「非人类」因子



束缚翡翠的姐姐和对远野家的情感

被隐藏的幼时回忆
翡翠将内心封闭的理由

开口说话次数很少，对任何人都态度冷漠的翡翠。实际上原本不是这个样子的，在小时候她和现在的琥珀一样，是个天真的少女。她变成人偶一样的样子，和志贵的过去有很大的关系。

在翡翠小时候，关系很要好的志贵受到了危及生命的重伤。而她只能站在志贵的旁边看着却无能无力，从此她开始深深地讨厌自己。怀着“像人偶一样”的强烈后悔念头，她变成现在的样子。而且琥珀为了守护翡翠的纯洁，将身体奉献给远野家当主的这个事实，也成为了她关闭自己内心的一个重要因素。解放翡翠内心的日子会来到么？



翡翠

在志贵身旁伺候他的仆人，琥珀的双胞胎妹妹。脸上经常面无表情，实际上她只是不善于表达自己的感情。

Akihas Story



琥珀

在秋叶身旁伺候她的仆人，翡翠的双胞胎姐姐。平时脸上一直都挂着明朗的笑容，但实际上却....



隐藏在笑容里面的是…阴谋之影

为了向远野家的所有人复仇
花费了长年时间的计划

无论何时都露出明朗笑脸的琥珀，就像是远野家的情绪调节器一样。小时候搬到远野家的她，一直处于难以忍受的悲惨境遇。琥珀继承了名为「共感能力」异能一族的血液。因此每次身为混血种的远野家当主濒于暴走时，她都会被当成镇定精神的工具。在这样的日子中长久持续的琥珀慢慢地崩溃了，她开始考虑向远野家复仇的事情。远野家被幽禁的长男四季的解放，还有秋叶的「反转」。都是琥珀在背后暗中操作的。结果花费长久时间的复仇剧，会迎来怎样的尽头呢？

Pieces of TYPE MOON

The World Tsukihime

歌月十夜

02



与谜之黑衣少女的相遇，是引导着自己的违和感的本体么？

与爱尔奎特的过去、希耶尔「第七圣典」中的精灵等相关，收录了各色各样结局的本作。是一个以使魔莲为核心展开，充满轶事和变化的故事。

志贵虽然回到了平稳的日常生活，发生自己无法想起昨天的事情的奇妙现象。这样的日子里，志贵遇到了神秘的黑衣少女。就这样奇妙的生活开始了。

作品解说 Series Guide

严肃和喜剧元素巧妙融合一起的FanDisc

的2001年8月颁布的《月姬》Fan-Disc。故事发生在本篇的数个月之后，由各种篇外的故事和另类角色组成。收录了很多本篇中没有出现的内容，喜剧元素很强的结局。







奈奈子

寄宿在希耶尔所拥有概念武装「第七圣典」中的精灵少女，对于希耶尔的粗暴使用感到无可奈何。



莲

与志贵相遇的谜之少女。是个不怎么爱说话，无法让人读懂的少女。实际上是爱尔奎特的使魔。



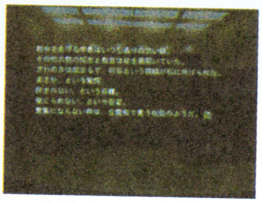


Pieces of TYPE MOON

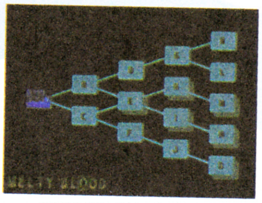
The World MELTY BLOOD

MELTY BLOOD 03





在格斗游戏里加入了庞大的视觉小说成分，凭借这些进入深邃的作品世界。



通过战斗来决定故事分支，同时体验视觉小说和格斗游戏的滋味。

作品解说 Series Guide

格斗游戏和视觉小说相融合的异色作品。

由于本作的剧本是站在《月姬》续篇的立场上编写的，因此比较重视游戏的故事性。这也是为了不熟悉格斗游戏的人着想。最终却使得格斗游戏和视觉小说融合在一起。

在三咲町受到了突然袭击。

杀人鬼再次来临的恐怖





被寂静包围的三咲町里，流传着吸血鬼再临的传言。

伴随着有些异常的燥热，某些诡异的气氛正在蔓延开来。

8月初，还是白天，大街上被废墟一样的寂静包围着。原因不是无法忍受的暑气，而是附近的人们都在说起一个传言。街上的人们间流传着，“一年前在三咲町发生的那个猎奇杀人事件再次开始”。但是远野志贵知道，吸血鬼不会再来了，因为犯人已经死了。说起为什么会有这份自信，是因为解决这件事情的是他。为了证实传言的真伪，在夜晚的街道上徘徊着的远野志贵，受到了一名自称紫苑的异国少女袭击。她是一个探寻治疗吸血鬼化方法的高位炼金术士。故事就此拉开了帷幕——。

描绘另一个《幻影之夏》的故事

被隐藏在游戏中的搞笑路线

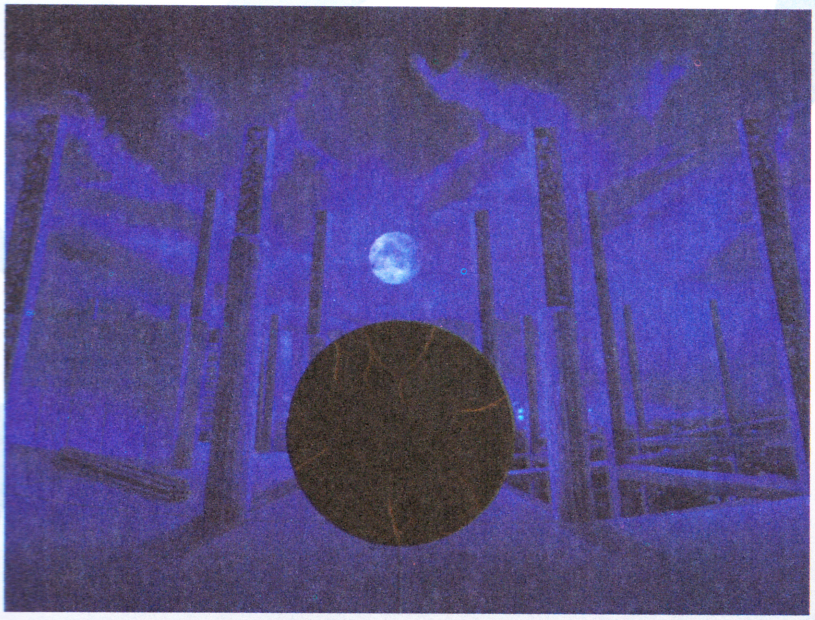
本作围绕紫苑和瓦拉齐亚之夜间的因缘，以黑暗且严肃的故事展开。为了不践踏《歌月十夜》的成果，也准备了充满笑料的路线。如受到诅咒影响的琥珀为了占领远野家而袭击志贵等人的剧情展开。

少女紫苑隐藏的秘密，传言中吸血鬼的正体究竟是…

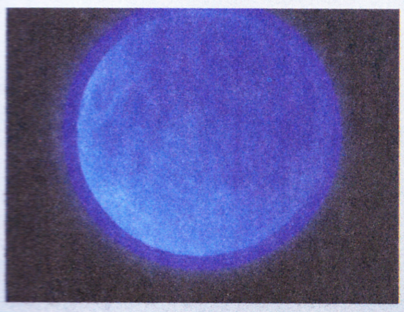
为了见到真祖爱尔奎特，紫苑攻击了志贵。击退她的志贵得知了她的事情，并主动提出要帮助她。于是紫苑与志贵约定一起搜寻传言中的吸血鬼。就这样两人缔结下相互协力的关系。

在志贵的帮助下，紫苑见到了真祖爱尔奎特。但是爱尔奎特拒绝了紫苑的请求，因为治疗吸血鬼化的方法是不存在的。告诉她这一点紫苑自身应该很明白，并且爱尔奎特说出紫苑的秘密被她看穿。交涉决裂后，爱尔奎特就此离去。离别之际，爱尔奎特告诉志贵。吸血鬼再临并不是传言，而且这件事情的当事者是紫苑。听见这些话之后，紫苑告诉志贵。吸血鬼的本体，在三咲町被传言的吸血鬼名叫“崇”，他的能力是将人们的不安和恐惧具象化。

虽然紫苑对帮助自己的人隐藏了秘密，志贵仍决定帮助他。满月之夜，紫苑来到了一栋建设途中的大厦。这里是“崇”所在的收束的场景。她希望凭着自己与“崇”决战，但是志贵猜到了她的想法。紫苑对没有约定而现身此处的志贵表示了敬意，并吐露出关于自己的秘密。感受到“崇”死徒化的紫苑，在志贵的鼓励下击倒了“崇”。但是没有形体的“崇”是无法被完全消灭的，而这个时候突然出现的来访者居然是爱尔奎特。



以最终舞台所对应的幻想世界为背景，紫苑和志贵在这里同瓦拉齐亚之夜展开了战斗。





作为本作的世界印象——被满月照亮的夜晚，忠实地继承了月姬的世界观。

根据胜败变化的游戏结局

根据战斗的胜败，故事将走向不同的分歧。游戏准备了非常多的结局，可以进行反复多次的游玩。此外还有如下结局

Route L. 虚言之王

追随着“崇”，志贵和紫苑来到收束的场所。“崇”暴走变成爱尔奎特的姿态。虽然在强大敌人的面前2人动摇了，但在“崇”变成真祖之际抓住空隙击破了它。街道再次恢复平静，但“崇”并没有被消灭。紫苑许下永远追击“崇”的誓言，并露出了笑容。

Route M. 若是天明

告诉志贵不要出手以后，紫苑以吸血鬼的姿态与“崇”进行决战。虽然战斗胜利了，但是受到“崇”的影响完全变成的吸血鬼。于是请求志贵杀死她，但是志贵拒绝了。紫苑无法抑制吸血冲动开始袭击她。最后被志贵的情感打动的她，许下了不吸血而活下去的誓言。

Route M2. 幻影之夏

变成尼禄•卡奥斯姿态的“崇”被秋叶、志贵和紫苑联手打倒。但紫苑在“崇”消失的瞬间，将“崇”给吃掉了。志贵与吸血鬼化的紫苑展开对峙，将她体内的“崇”通过直死之眼取出。但是一旦变成吸血鬼的肉体，是无法恢复原状的。然后紫苑消失在黑暗之中。

Route N. 崇之夜

本以为已经通过志贵之手打倒了“崇”。但是志贵的攻击无法将身为现象的他完全杀死。变成尼禄·卡奥斯姿态的“崇”，再次被志贵打倒然后消失。紫苑告诉他，这条街道上再也不会出现“崇”，但是10年还会在别的地方出现。紫苑说完感谢的话语后，清除志贵的记忆离开了。

Route N2. 闲话月姬

在志贵打倒“崇”之后，没想到“崇”真的以秋叶的姿态复活了。一瞬间感到困惑的志贵将其击退，凭借紫苑的枪键和铳身终于给了“崇”致命一击。之后紫苑出现在远野家。“崇”的威胁并没全部消除。但是直到再战之日前，紫苑会和志贵、秋叶他们一起平稳的度过夏天。

Pieces of TYPE MOON

The World MELTY BLOOD

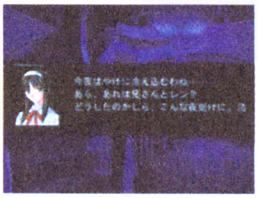
MELTY BLOOD Re·Act

04





游戏准备了各个角色的故事，一定要将全角色通完才能完全享受故事乐趣。


无论主角还是配角，同样的事件都会因为各个角色的目的不同而不一样。

作品解说 Series Guide

以每个角色的视点进行故事的系列游戏。

前作以志贵和紫苑的视点来描绘整个故事。本作搭载了以选择后角色的视点来进行故事的街机模式，而且CPU专用的角色也被解禁。调整游戏的平衡度使得游戏的完整度变得更高。



黑猫与白猫之间

编织而成的梦世界



不可能发生的相遇，那是被猫操控的梦境。

在睡着之前听见了铃铛的声音，就会梦见自己被杀掉。黑猫与白猫，遇见两边都不是的猫的人将会永远无法醒来。

在某个夏天，三咲町流传着这样的传言。对睡觉感到恐惧的人们陷入不眠症的症状。感觉到事件异变的志贵他们，开始为了收拾事态奔走于夜晚的街道。开始大家认为事件是拥有操纵梦境能力可以变成黑猫姿态，爱尔奎特的使魔莲所为。而莲的下落不明，更加重了大家的疑惑。但是站在志贵目的面前的，是莲人格一部分具象化的白莲。她使用“祟”的力量，将米哈尔·罗亚和瓦拉齐亚之夜具象化招来了混乱。而她的真正目的则是取代莲，知道真相的志贵开始阻止她的计划，而这个时候志贵的恩师苍崎青子出现了.....

后巷同盟成立



之后与白莲、莉兹·拜斐等加入的势力扩大后形成的《后巷同盟》，在Re·Act初次建成。初期人员由紫苑和弓冢五月组成，由于同样抱有身为死徒的烦恼，两人在后巷组成了相互扶持的《后巷同盟》。在续作Actress Again里追加了莉兹·拜斐。

Pieces of TYPE MOON

The World MELTY BLOOD

MELTY BLOOD Act Cadenza

05





PS2版发表的宣传图，TYPEMOON的游戏第一次登陆家用机平台。



这次可以使用的角色白莲出现在PC版宣传图上。

作品解说 Series Guide

最初发行在街机上，成为系列作的转折。

最初是街机上的作品，《月姬》将面向未知的玩家。登场人物增加了声优以及大幅刷新剧情。以到《Re・Act》为止的系列作以外的故事作为话题，被移植到各机种上的名作。



各种各样的视点——



各人物的故事——



仍在持续的噩梦 飘散而至的——“祟”

以三咲町为舞台，无法完结的“祟”之噩梦。被具象化的伪物的出现，使得街道陷入了前所未有的恐慌。即使是这混沌的时刻，猛士们依然在寻找自身存在的意义。充满技巧战斗的乐曲奏响了。部分人是为了清除街道的异变，还有些人却是为了身负被欲望填满的身体而战。

Pieces of TYPE MOON

The World MELTY BLOOD

MELTY BLOOD Actress Again

06





可以选择包含新要素的战斗模式，相同的角色也可以使用不一样的技能。



只出现在吸血紫苑线路里的莉兹·拜斐，也会作为游戏角色出现。

作品解说 Series Guide

《MELTY BLOOD》系列的一个新的高度

不只是《月姬》的粉丝，连格斗游戏粉丝都被俘获的《MELTY BLOOD》系列最终进化型。由《Act Cadenza》进化和追加的系统，将战斗的运行引入更加复杂的阶段。

消失的人与失去的记忆——那是幻影之夏的再演



莉兹·拜斐

曾经的圣堂教会骑士，为了掩护紫苑逃走曾独自与“祟”对峙，为了与再次飞散的噩梦决断，来到了三咲町。

米哈尔·罗亚

月姬本篇中的BOSS。凭借“祟”的力量从土地的记忆里复活。他残存的唯一快乐，就是享受的品尝鲜肉。

不是再度归来而是再次演绎 操纵“祟”的新敌人降临了

“祟”事件解决后，一年的夏天。三咲町再次经历异变。异常的热气，如沙土飘落般的杂音和从街道消失的人们。为了解决事态志贵挺身而出，当他注意到时已经陷入新敌人的术中。他失去了关于“祟”的一切记忆，就像回到一年前的夜里一样。但不只是志贵失去记忆，与“祟”相关的所有人都受到了影响。

另一方面，身在别处的紫苑注意到街道的异变。为了再次消灭“祟”站了出来。与她在路上相遇的人，正是在三年前为了拯救自己而死去的骑士团团长莉兹·拜斐。从她的口中听到真相的紫苑，追踪黑幕遇到了再次唤起“祟”与自己长相相似的女性「紫苑之砂」。最终志贵和紫苑能否取回三咲町的平静呢？





Pieces of TYPE MOON

The World MELTY BLOOD

07 MELTY BLOOD Actress Again Current Code





携带了《第七圣典》的希耶尔，强化了陆地战时候的能力。



《Actress Again》开始可以使用参战角色两仪式，是强化的攻击的角色。

作品解说
Series Guide

增加了各种要素的PS2逆移植版。

本作是2010年7月在街机上的，PS2版的格斗游戏《MELTY BLOOD Actress Again》逆移植版本。除了对整个游戏的平衡性进行调整以外，追加完全武装希耶尔和真祖爱尔奎特两个角色。



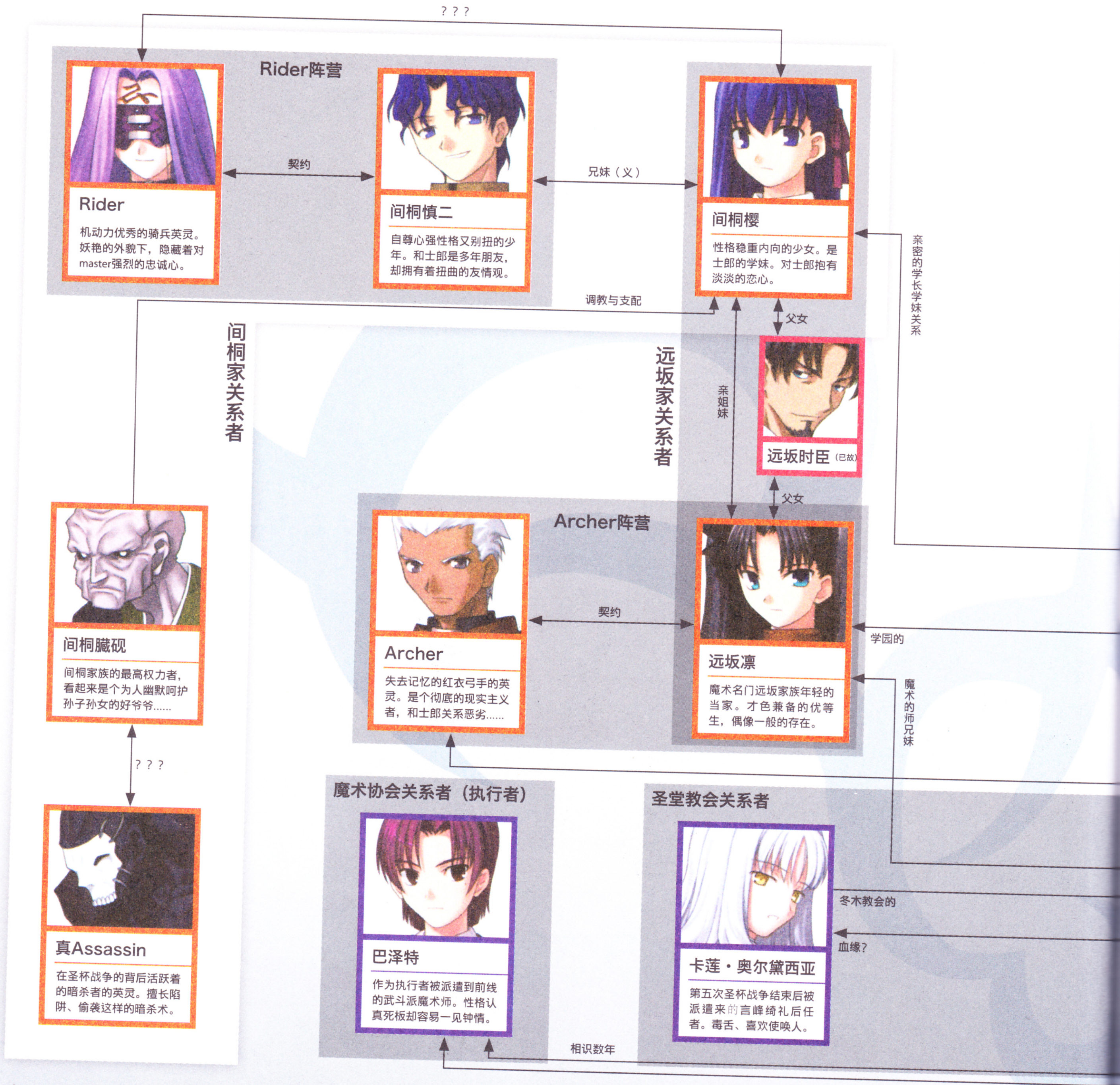
真祖爱尔奎特

爱尔奎特深层意识「朱月」的显现，恢复了原有的面貌。拥有压倒性的力量，以王族一样的口吻说话。



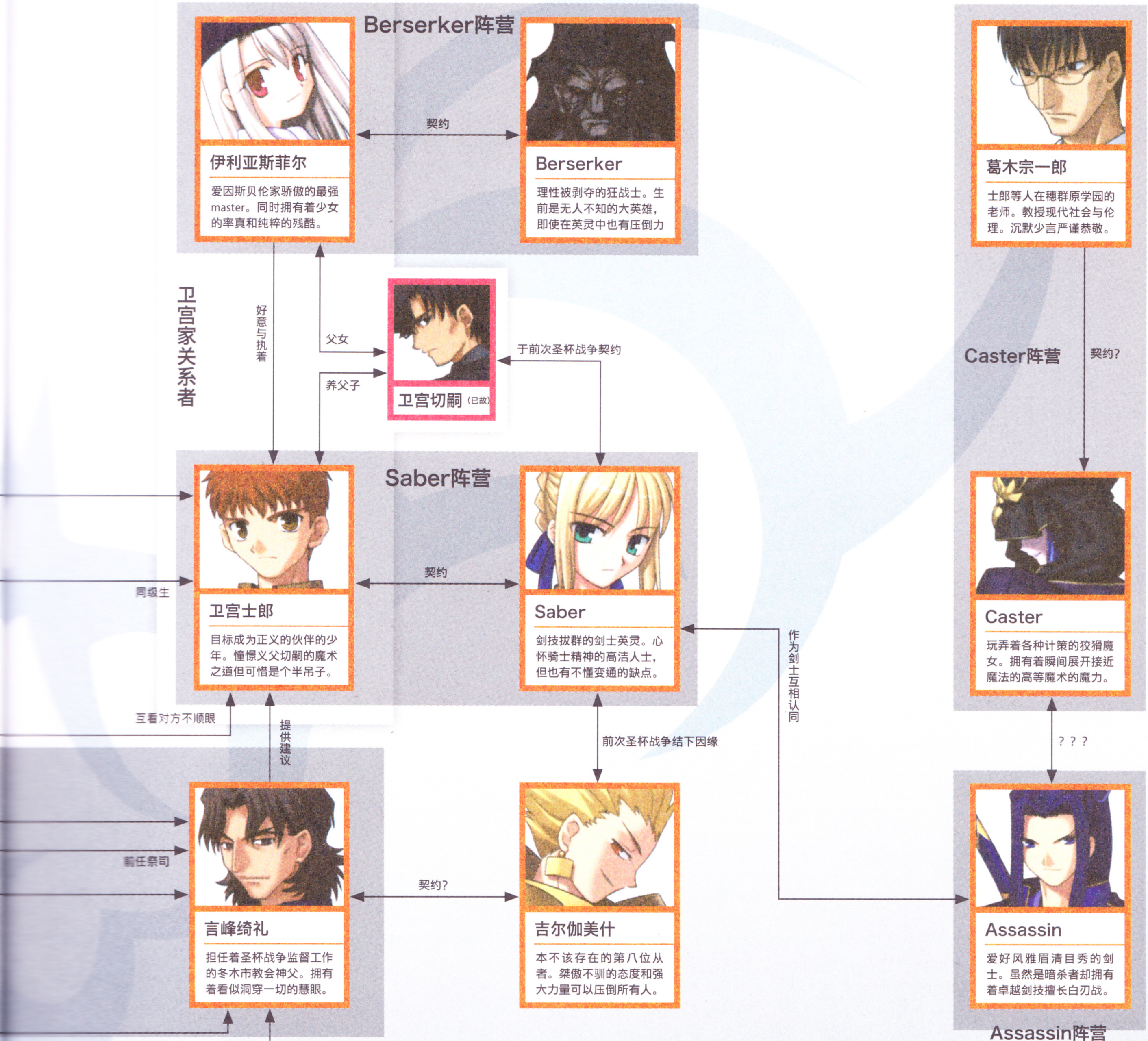
完全武装希耶尔

装备了对死徒专用的概念武装「第七圣典」的希耶尔，作为吸血鬼狩猎者的冷酷和无情顿时显露了出来。



Person Correlation Diagram

第五次圣杯战争人物关系图





人物关系解说

言峰绮礼和卡莲的关系

作为言峰绮礼的后任者被派遣而来的卡莲，虽然看上去除了教会所属外和言峰绮礼没有任何的联系，但从她的精神性格特征和她的母亲与言峰绮礼纠缠的过去，都暗示着她和言峰绮礼父女关系的可能性。

Lancer与巴泽特的关系

为了参战第五次圣杯战争，巴泽特被魔术协会派遣而来，并原本应该作为Lancer的master参加战斗。然而，本应该在这场战争中作为重要角色的她却没有能够出现。似乎是刚到访冬木市时，就遭到了某个人的偷袭……

Pieces of TYPE MOON

The World of Fate

Fate/Stay night 08



作品解说 Series Guide

演变出多彩衍生作品的「Fate」系列的原点。

于2004年1月发售，作为同人社团活动的Type-Moon的商业出道作，有从PS2开始到最新的PSV移植等TVgame企划。诞生出包括「Fate/Zero」在内的众多衍生作品，是Type-Moon的支柱。

七个阵营激烈交锋
圣杯战争在此开幕



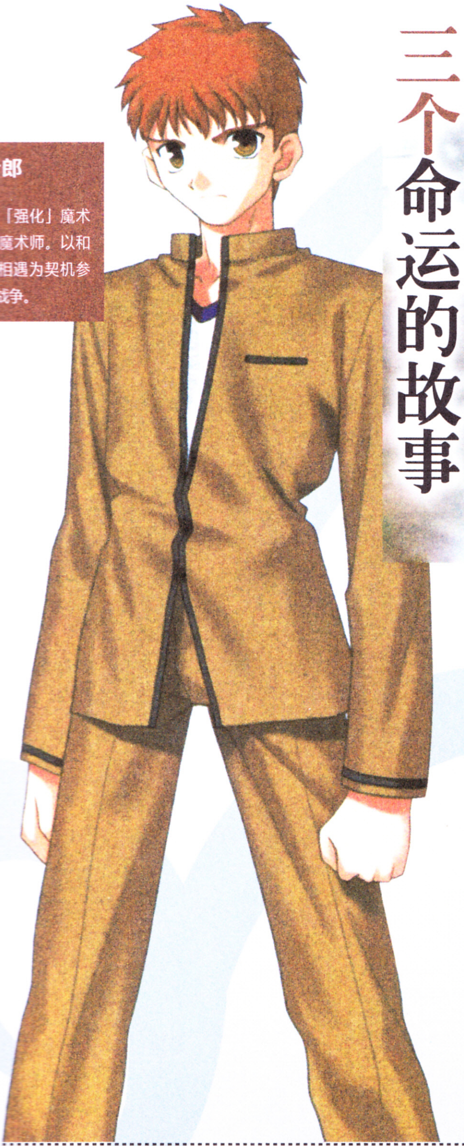


七组魔术师阵营的冲撞交锋 炽烈交杀鲜血浸染的「圣杯战争」

围绕着能够实现任何愿望的几乎达到魔法领域的圣杯，七组的魔法师和“从者”演出了一场壮烈的厮杀剧目。「Fate/stay night」，以“圣杯战争”为背景，描写了主人公卫宫士郎的生命转折与经历磨练。

展现在玩家眼前的，是名为「Fate」、「Unlimited Blade Works」、「Heaven's Feel」的三条故事路线。各个路线根据身边共同行动的搭档，故事的构造、主题性等所有的要素都会有所变化。

不成熟的魔术师经历的三个命运的故事



卫宫士郎

只能使用「强化」魔术的半吊子魔术师。以和Saber的相遇为契机参与了圣杯战争。



对于还未成熟的魔术师士郎来说，所有的对手简直都在规格以上。但激战中，他也在以难以想象的速度成长。

卫宫切嗣

为了根绝纷争，而投身于第四次圣杯战争的魔术师。在大火灾中救助了士郎，成为了他的义父。



义父切嗣的生活经历对士郎的价值观产生了巨大的影响。

用语解说

从者

「Servant」被圣杯召唤而来的英灵，从分类上讲算是使魔。有不同的七种职阶划分和准备，靠和英灵有深刻联系的媒介召唤而来的高纯度灵魂。作为召唤时刻上的「现世现身的绝对条件」获得的命令权力，使得master与英灵的协力关系不会受到太大的阻碍。可以任意地变成灵体状态，在灵体状态下可以穿透过存在感稀薄的无生命物体。

圣堂教会

「聖堂教会」有着“普遍”意义的一大宗教的里部。对于传达神的教诲的他们来说，那些违反教义的所谓不能被认同的“异端”都是不能摆上台面的东西，甚至还有狂热排除这些东西的人存在。而将那些狂热的「异端猎手」特化并部门化之后，就成为被称为“圣堂教会”的组织。他们拥戴退治恶魔的被称为代行者的人，消除他们眼中的所有异端，并将这些当做秘密管理起来。“圣堂教会”是「Fate」的世界中最大的组织，并作为那些超越人类常识的东西的最大敌人存在着。

圣杯

「聖杯」盛着神的鲜血的杯子。是最高级别的圣遗物，也是能够实现所有者愿望的神器。其起源被认为是在多个神话中出现的“能实现愿望的巨釜”。「Fate」中登场的圣杯并非原物，而是作为“愿望神器”发挥作用的复制品（赝品）。原本，英灵在现世中被击破后，其原型会回归「力的一端」，并从时间轴上消失。通过一步步的融合，变成一定时间内积蓄中的爱因斯贝伦圣杯。在那之后进行的开“孔”仪式，并不是由圣杯而是由大圣杯执行。

圣杯战争

「聖杯戦争」围绕着圣杯，由七组魔术师和他们的从者展开的激烈对抗。之所以选择在冬木市，是因为冬木市特殊的环境，能够使用“从者系统”召唤从者英灵。

宝具

「宝具」英灵们拥有的由人们的幻想构筑的武装。是固化的“幻想”，也是和英灵自身密切相关的存在证明。

魔术

「魔術」人为再现奇迹这种行为的总称。

魔术回路

「魔術回路」存在于魔术师体内的疑似神经，是将生命力转换成魔力的路线，也是使用魔术的基础。魔术家族经常凭魔术回路的多寡来决定继承人。

魔术协会

「魔術協会」不问国籍也不问魔术派别，完全由魔术师们构建的自营团体。将魔术的管理、隐蔽和发展作为其使命。是对威胁自己的存在使用武力的自卫团体，也是对魔术的各种发展进行研究的学术机构，甚至是约束魔术犯罪的法律组织。本部设置在英国伦敦，又名“时计塔”。

魔法

「魔法」与魔术不同的奇迹。魔术师们目标的重点。能够实现在所处时代不可能实现的事才能被称为“魔法”，能通过时间和资金实现的结果并不在“魔法”的范畴。在文明落后的时代，所谓魔术师大多是魔法师，然而到了现代，魔法师只剩下了5人，实际上，活着的魔法师只有4位，能够使用第一魔法的那位已经去世。







The World of Fate

Fate/Introduction

Fate|引子

这是士郎在《Fate》的世界中
亲身经历的三个壮烈动人的故事
在这漫长又短暂的战斗中
他将会遭遇怎样的命运呢
圣杯又将会把世界引向何方

与Saber意外又命中注定的邂逅 让卫宫士郎的命运产生了巨大的变化

曾经被义父·卫宫切嗣救下的士郎，决心继承其意志，成为「正义的伙伴」。为此，他白天完成学业，晚上就刻苦地修炼魔术。但因为切嗣并没有教授过他魔术，他只能自学，在魔术方面也是个只能使用「强化」的半吊子。

就在这样的日子里，在学校留到很晚的他听到校园里传来打斗的声音，在查看状况的时候，看到了携长枪与双手持剑的两个奇怪男人正在激斗。从两人蕴藏的魔力中，士郎察觉到他们并不是普通的人类。不慎被持枪男子发现的他，被为了封口的持枪男子刺穿了胸膛。

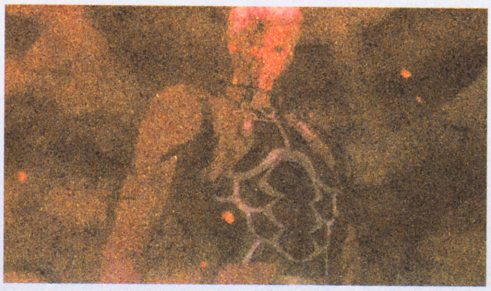
终于在血泊中醒来的士郎，发现自己竟然还活在世上。一边觉得不可思议一边走在回家路上的他，却在突然间又遭到了持枪男子的袭击。使用「强化」魔术强化了海报进行抵抗的他，在枪手面前也不过是个缚鸡女子。在危机之中，在耀眼的光芒中突然出现了一位身着白银甲胄的少女，抵挡住了枪手的进攻。然后，她这样向士郎问道：“回答我吧，你是我的Master吗？”——这就是士郎与Saber的邂逅。以此为契机，卫宫士郎被卷入了这场名为“圣杯战争”的残酷厮杀。

Check 穿插原创故事展开的TV动画版

2006年1月，以PS2版移植为契机，「Fate」的TV动画开始放映。全24话的故事以「Fate」路线为中心，巧妙融合了其他两个路线的要素。同时，落入Caster之手变成敌人袭来的樱、Archer与Berserker的战斗场景等游戏中没有的原创剧情的导入，也让这部TV版动画具有相当大的话题性。这部TV动画的成功，也让很多人开始对「Fate」的世界着迷。



为了拖住Berserker，明知不利的Archer仍投身于战斗。这是游戏中没有详细描写的部分。



战斗中被压制的Archer展开了绝技「无限剑制」。可仍然没能打败力量无比的Berserker。

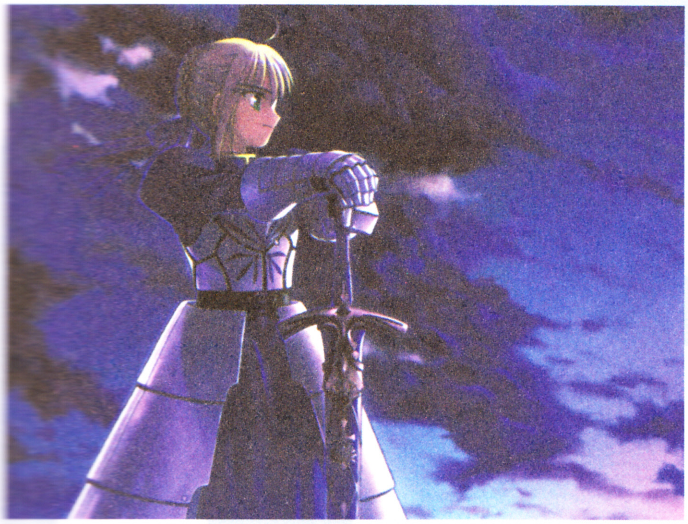


在战斗中逐渐编织的 士郎和Saber的情感勾联

七组阵营相互厮杀的圣杯战争，不可避免的卷入了很多无辜的民众，为了阻止这样的悲剧继续发生，士郎决心参加这场圣杯战争。

但因为士郎作为魔术师并不成熟，无法供给搭档Saber足够的魔力，以致Saber无法发挥原本的战斗力而被Berserker压制。在面对共同的敌人时，士郎和远坂凛结成了暂时的同盟。

柳洞寺的守门暗杀者、从学园学生身上吸收魔力的Rider……士郎和Saber面对轮番的敌人。然而，两人间的合作却并不和谐。心怀「救国愿望」的Saber和认为「不能让女孩子卷入纷争」的士郎在想法上也有着巨大的分歧。



作为「骑士王」被传诵的少女的故事

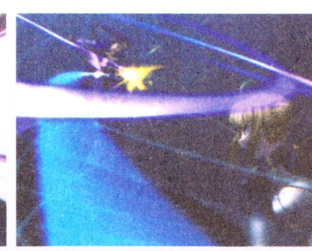
Saber's Story

Fate

Saber路线解说|命运







目标「正义的伙伴」的士郎、心怀救国理想的Saber，为信念献身的两人相遇可以说是必然。





原本配合不好冲突极多的士郎和Saber，在数次激战中也通过心灵的沟通结下了深刻的羁绊。



从冲突不断到真情相伴并肩作战 命运之战走向白热化阶段

不过，在面对与Berserker的激战中，两人还是结下了深刻的羁绊。并许下「一起战斗」的约定，成为了真正的搭档。

最大的威胁Berserker已然退场，众人喘息之中又遭受到了Caster的袭击，而更出人意料的是，本不该存在的第八位从者，身着黄金铠甲的Archer也出现在了众人面前，其真实身份是上次圣杯战争中和Saber决战的英雄王「吉尔伽美什」……

英雄王和幕后的黑幕，故事进入了白热化阶段，两人将如何面对呢……

Archer对卫宫士郎强烈敌意的根源？未来世界人类救世主的理想、悲剧与怨恨

“从现在开始我们就是对手了”面对远坂凛的这句话，士郎百感交集。

白天作为同学的日常仿佛是场骗局，夜幕降临之后，远坂凛会不择手段袭击自己。而打破这个局面的，是Rider对学生们的袭击事件。为了解决Rider的威胁，两人结成了暂时同盟。

然而，即使成为了暂时的战友，Archer对士郎露骨的敌意也没有丝毫的减弱，即使接受凛的命令保护士郎，他的态度也是一样。

而后，Rider突然被杀牵扯出了Caster和她的Master葛木宗一郎。面对棘手的组合，士郎和凛陷入了苦战。





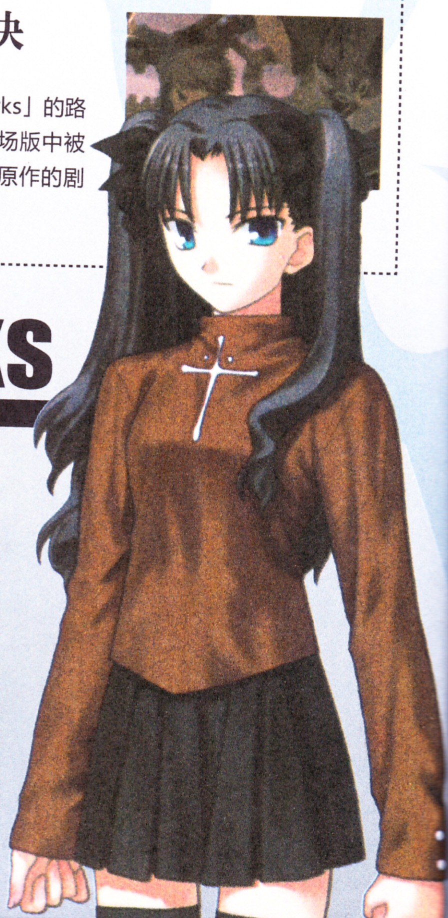


有着共同理想的两个男人却激起了激烈的冲突

无限剑制的对决

剧场版描写的两人间的激战

「Unlimited Blade Works」的路线，在2010年1月上映的剧场版中被动画化。因为忠实地还原了原作的剧情，受到不少Fans的追捧。



Rin's Story

Unlimited Blade Works

凛路线解说|无限剑制

憧憬「正义的伙伴」的少年与被世界背叛的「正义的伙伴」的战斗

在Caster的宝具「可破万法之符」的作用下，Saber和士郎的契约被中止而被囚禁。更令人绝望的是，在这种不利的局面中，Archer也背叛了凛倒戈向了Caster的阵营。在绝境中决定救出Saber的士郎和凛，得知Archer已经成功打败了Caster，他的背叛只是其计策。

然而，接下来的发展却并不能令士郎松懈，讨伐完Caster的Archer立刻把目标对准了士郎，并告诉他，自己参加圣杯战争的目的，就是为了抹杀卫宫士郎的存在。尽管是作为竞争圣杯的对手，Archer对士郎的敌意也非同寻常，而其原因更出乎了所有人的预料……

不再是为了万人的正义而是为了一个人的正义
走向成熟的少年面对一切黑暗罪恶的根源

随着圣杯战争的开始，冬木市往日的宁静已然成为泡影。为了积蓄从者的魔力，杀人抢劫和失踪事件也时有发生。在这之中，一直照顾士郎的樱也时常面色暗淡。为了保护樱，士郎决心将樱保护在自己身边。

圣杯战争的局面也发生着微妙的变化。从小次郎体内诞生的新暗杀者开始活跃，并打败了Lancer，包括Caster在内的各个从者也开始倒下，却没什么人注意到吞噬从者残体的暗影……

夜晚在街区巡回的Saber和士郎，无意间遭遇间桐家的家长臓砚和本已倒下的Caster，而此时的Caster已经不同往日。

Sakura's Story

Heavens Feel

剧情线解说 天之杯

新觉醒的另一个圣杯
吞噬「圣杯战争」的
黑影下罪恶的根源降临







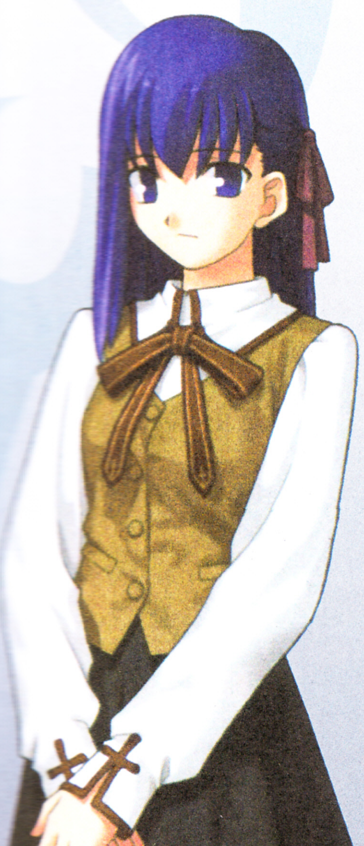
值得信赖的伙伴变成了最为棘手的敌人，黑化的Saber已然不是士郎认识的Saber了







黑影的出现令圣杯战争走向了崩坏，而原本作为宁静的象征的樱也发生了微妙的变化……



在「圣杯战争」的崩坏中樱能否被拯救呢
罪恶的圣杯战争历史将在此终结

暂时的撤退后，士郎和Saber进入柳洞寺调查黑影的真相，却又受到真暗杀者的袭击，而Saber也被黑影吞噬。

失去Saber的士郎，更得知樱才是Rider真正的Master，而被黑影吞噬的Saber也变成了敌人向他袭来。在绝望的状况下，樱的情况也走向了崩坏，隐藏已久的黑幕终于被揭开……

Pieces of TYPE MOON

The World Fate

Fate/hollow ataraxia

09



不断重复的四天内展开描写另一场「圣杯战争」的Fandisc

作品解说
Series Guide

于2005年10月发售的「Fate/stay night」的Fandisc，收录了「Fate」续篇的视觉小说和多彩的mini游戏，内容十分丰富。

安定祥和平和的白天与





进行着激烈战斗的不眠之夜

续篇由喜感的白天和沉重的夜晚两个相反的要素构成。有着和本篇不同的感觉。

以「另一场圣杯战争」为轴心描写的厚重的故事

本作描写的是第五次圣杯战争结束后半年以后的故事。就如“Fandisc”所名，本次的故事比前作包含着更多明艳的要素。「请更多的体验“Fate”世界的乐趣」、「在卫宫家的喜感（糟糕）的生活中获得更多乐趣」是本Fandisc的主题，也符合了众多Fans的呼声。

不过，构成本作故事核心的，仍然是Type-Moon作品的沉重要素。在安定祥和的生活背后进行的「另一场圣杯战争」为核心记叙的本作，即使被称为正统的「续篇」也并不过分。前作未能说明的各位充满魅力的英灵们的过去也将在这里得到补充，可以说充满了各种系列Fans不能错过的要素。



巴泽特

被魔术协会派遣而来参加圣杯战争的一位Master，与本不该存在的第八职阶从者Avenger签订了契约。

卡莲・奥尔黛西亚

来到言峰教堂的新「监督者」，似乎知道有关「不断循环的四天」的秘密，对士郎的态度也非常微妙。

围绕着巴泽特展开的无限循环的夜之战争

第三次圣杯战争之后，士郎和樱等人过上了安定的生活。然而不知为何，包括Saber在内的各位Servant再次出现在现世，一起过上了安稳的日子。圣杯战争结束后本不该存在的从者、与对之没人产生疑问的现状，士郎首先察觉到了这种矛盾，并和Saber一起展开调查。

调查的过程中，士郎发现了重复循环的四天的现实。而在循环的最后一天，城市将充满奇妙的怪物。在这个过程中，士郎邂逅了名为卡莲的身着漆黑色着装的少女。在和她的接触中，士郎开始一步步接近循环之谜的核心。

另一边，巴泽特在某座废屋中醒了过来……







为了打破无限循环的日子士郎等人开始了新的战斗

在再次展开的圣杯战争中，士郎等人受到了Archer的袭击。面对远距离的狙击，士郎等人将如何战斗？

重复不断的四天内隐藏着谁都不知道的有关「圣杯战争」的秘密





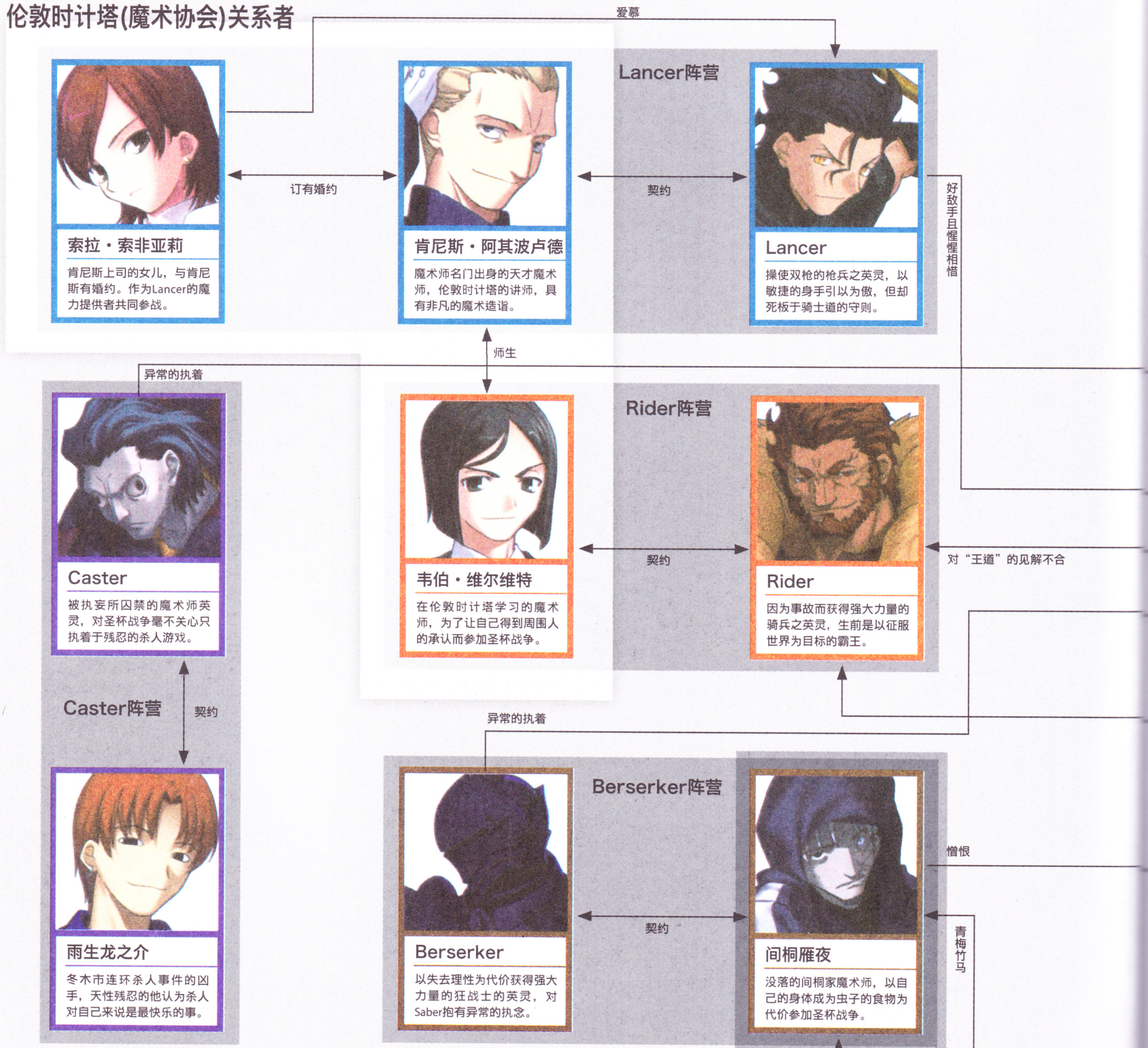
Avenger（复仇者）

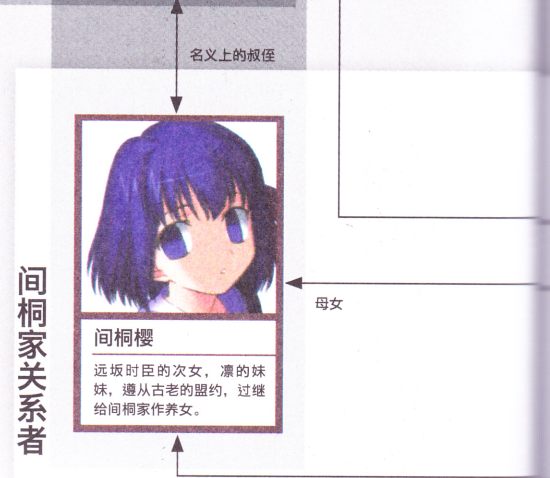
第八职阶的从者"复仇者"，自称是「最弱的英灵」，与Master巴泽特一起在冬木市的夜晚持续战斗。

原本作为魔术协会派遣来参加圣杯战争的巴泽特，此时却失去了记忆，在这个时候，第八职阶的从者·Avenger出现在了她面前……

寻找敌方阵营的巴泽特，遇到的又都是极强的对手，于是两人只能退败。可原本应该被杀死的自己，却会在被杀掉的当晚再次觉醒于那座废屋，她这时才发觉自己从者的能力。

就这样，她们尝试了多种方案，在使用了各种计谋打败敌人并最终即将获得圣杯的时候，巴泽特的内心开始被「遗忘了什么重要的事情」的不安笼罩。终于，巴泽特开始慢慢寻回了丢失的记忆，也逐渐接近了「不断循环的四天」的真相……



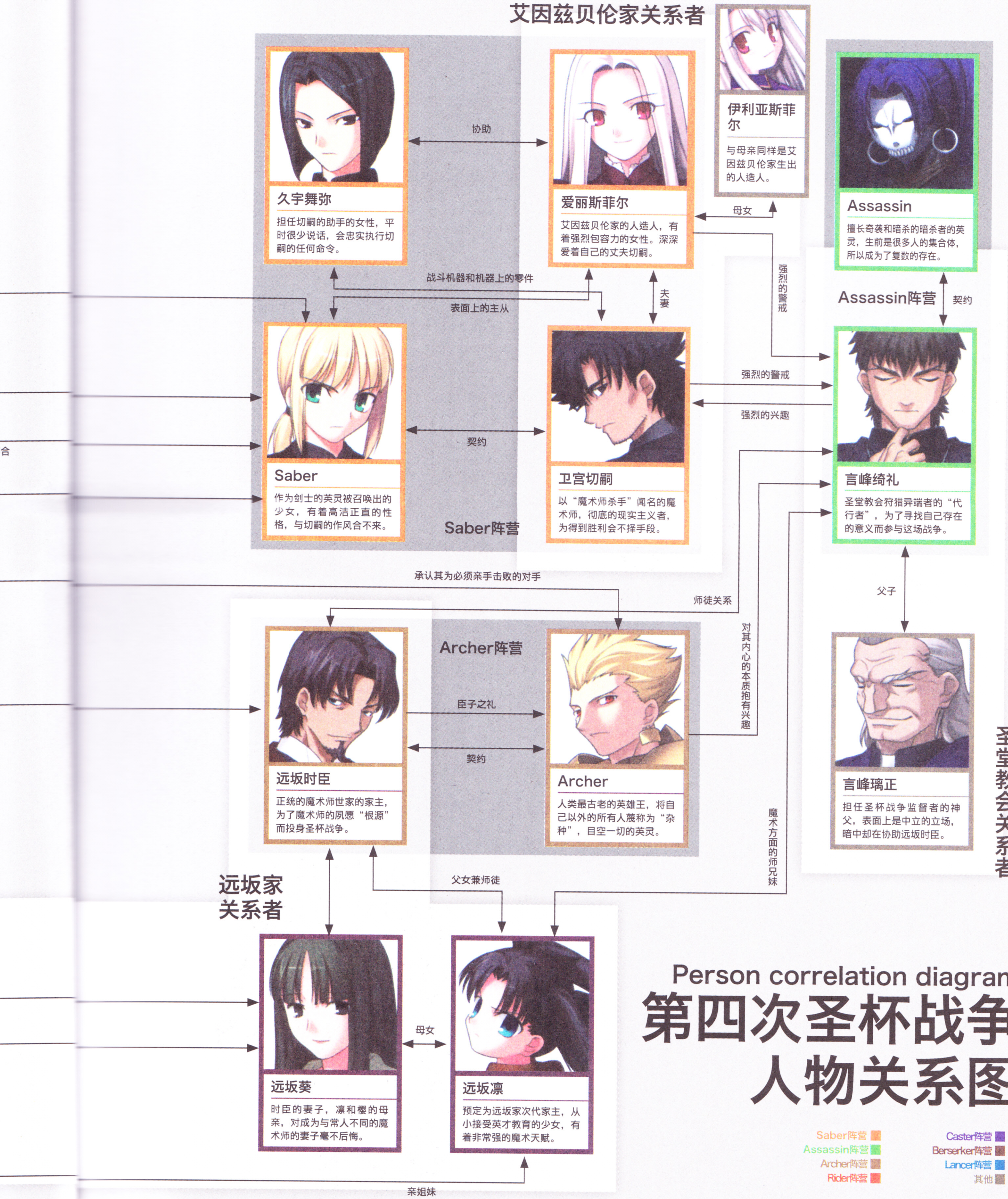


第四次圣杯战争
那是名为“零点”的物语

第五次圣杯战争往前回溯十年，那是一次在漫长的圣杯战争历史中最残酷、最绝望的一次战争。情意与憎恨、愤怒与执妄、苦恼与渴望，各种各样的情感混杂在人们心中，孕育出种种体现多面人性的东西。在布满混沌的战场，等待在最后的，是那被称为“绝望”的东西，但是，只要还有人的存在，就会有希望留存，这就是第四次圣杯战争展现给我们的。

Person correlation diagram

第四次圣杯战争 人物关系图



Pieces of TYPE MOON

The World of Fate

Fate/Zero

10

第四次圣杯战争 被历史隐藏的故事 你都了解多少？



描写《Fate/stay night》10年前圣杯战争的“零点”之物语!

作品解说
Series Guide

2006年12月公布，由虚渊玄撰写的前传小说《Fate/Zero》，在2012年TV动画版播放完毕后，这场第四次圣杯战争终于被大众所熟知。

TYPE-MOON与虚渊玄，梦幻组合打造的梦幻作品

这部作品的原作以《Fate/stay night》中提到过的一些回忆片段为基本架构，讲述士郎的养父卫宫切嗣在10年前的战斗故事。这部《Fate/Zero》原本是作为同人小说发布的，后被收录进文库中出版发行。随着2011年10月TV动画版的播出，这部作品正式成为了官方认可的正统作品，完成了从同人演化到官方的少有范例，“爱的战争”虚渊玄也因此更加声名显赫。



全6卷构成的文库版小说附带原创封面

《Fate/Zero》的原同人小说一般的书店中是买不到的。2011年1月，星海社将这部小说以文库版的形式正式出版发行。

- 第1卷 《第四次圣杯战争秘话》
- 第2卷 《英灵参集》
- 第3卷 《王者们的狂宴》
- 第4卷 《逐渐消逝的人们》
- 第5卷 《暗之胎动》
- 第6卷 《炼狱之炎》



Saber

与卫宫切嗣签订契约的Servant，为人正直且坚守骑士道，和冷酷的切嗣始终合不来。



STORY PART 1

第一篇章 集结于冬木市的魔术师与英灵们 赌上圣杯的激突!

从圣杯战争开幕 到参战者们的大混战

圣杯——据说得到它的人可以实现任何奇迹。为了争夺这个万能愿望机，七组魔术师与他们的Servant从世界各地集结于冬木市。以根绝世间争斗为目的的卫宫切嗣，召唤出了被称为最强职阶的Servant——Saber，并让妻子爱丽斯菲尔与Saber搭档，自己和助手舞弥则隐藏在背后暗中行动。

另一方，找不到自己生存意义的言峰绮礼，与Archer的Master远坂时臣结为同盟，为获取情报展开了侦查活动。

到达冬木市的当天夜里，Saber和爱丽斯菲尔察觉到了敌Servant的气息，循着这股气息，两人在港口的仓库街遭遇到了等在那里的枪之骑士——Lancer。就在Saber与Lancer的单挑进行到生死关头之际，一直在观战的Rider突然乱入，紧跟着Archer与Berserker相继出现，一场混战之后，Rider用宝具“神威之车轮”击退了狂化的Berserker，救下了陷入绝境的Saber，这场混战总算得以收场。但同时，一直在偷窥这场战斗的Caster，却将Saber误认成自己的旧识圣女贞德，对其产生了强烈的执妄。

因Caster的残忍杀戮行为，圣堂教会下达了对其的讨伐令。在切嗣等人居住的城堡附近，Saber和Lancer合力击退了来犯的Caster，切嗣也用“起源弹”将前来挑战的肯尼斯击至濒死，令其彻底丧失了战斗力。



STORY PART 2

第二篇章 王者的资质与Caster的杀戮剧，英灵会战未远川

三位英灵逝去 急速展开的新局面

丧失魔术能力的肯尼斯被迫将Lancer的控制权让给了未婚妻索拉。就在切嗣为了追击肯尼斯也离开之际，Rider扛着一桶酒闯入城堡，邀请Saber一起喝酒，途中Archer出现，三位王者在酒席上相互争论着为王之道。就在此时，受到时臣指使的Assassin出现，以100人的人数优势欲将Saber和Rider两阵营同时歼灭。但在Rider的杀手锏“王之军势”压倒性的力量面前，Assassin被毫不留情的全部消灭。韦伯也感觉到了Rider那令人遗憾的过去，逐渐成长成熟了起来。

与此同时，受到龙之介的蛊惑，Caster变得更加疯狂起来。在未远川，Caster召唤出了巨大海兽，欲将整个冬木市吞噬殆尽。Saber、Rider、Lancer三阵营协力前往讨伐，但因对手过于强大而久攻不下。最终Lancer以破坏自己的诅咒之枪为代价，恢复了Saber使用宝具的能力。接受Lancer这份侠义的Saber，解放了全部的力量，使用对城宝具“誓约胜利之剑”一击埋葬了Caster，金色的光芒中，Saber那无比耀眼的身影震撼了在场的所有人。

狙杀了龙之介后，趁此混乱之际切嗣和舞弥诱拐了索拉，欺骗肯尼斯强制命令Lancer自杀，并随之杀死了两人。目睹此景的Saber与切嗣发生激烈冲突，从而带出了切嗣那不断失去一切的过去。



STORY PART 3

第三篇章
激战与阴谋造就的最后结局，并非绝望，而是希望的序曲

相继出局的参战者 终于迎来最后的决战

在与Archer不断的对话，和后者的暗示中，言峰绮礼逐渐了解到了自己内心“恶的本质”。绮礼杀死了同盟的远坂时臣，并与Archer重新订立了契约。随后指使自己的傀儡间桐雁夜，让Berserker伪装成Rider拐走了爱丽斯菲尔，挑起Saber和Rider之间的战斗，开始了自己导演的圣杯战争新剧本。

随着参战者的相继出局，圣杯战争迎来了最终盘。相互间承认实力的Archer和Rider在大桥上展开决战。虽然Rider使出了最强宝具“王之军势”，但却被Archer的至宝——对界宝具“乖离剑”一击粉碎，勇猛无比的Rider在这超越一切的力量面前战败而逝。

同一时间，对Saber抱有强烈怨念的Berserker露出了真面目——Saber生前的部下兰斯洛特。悲痛欲绝中将其击倒的Saber，抱着让一切重来的愿望向圣杯走去。

原本就视对方为危险存在的切嗣和绮礼，两人最后的对决被圣杯溢出的黑泥打断。在意识的世界中，切嗣知晓了圣杯是招致世间灾祸的存在。杀死言峰绮礼后，用令咒强制命令Saber破坏了圣杯，避免了最坏了情况，但却让圣杯开出的“孔”中溢出了大量黑泥，大火吞噬了周围的一切。在绝望的彷徨中，切嗣救下了一个幸存的男孩并收养了他。失去一切的切嗣，将未来的希望都托付给了这个男孩——十年后的卫宫士郎。

Pieces of TYPE MOON

The World Of Fate

Fate/Prototype

11

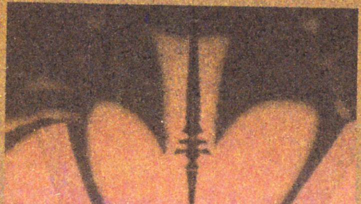
在发表之后引起巨大轰动！「Fate」的原型



这个才是「Fate」——原初的姿态

七位魔术师与Servant争夺圣杯而展开的战斗——。和「Fate」的基本设定相同。「Fate/Prototype」里的主人公是女子，而主人公所召唤的Servant是男性等等，这些细微的设定可以看做是其特征。主人公绫香与其完美的姐姐不同，是个不成熟的魔术师。这样的她出生在名门沙条家，因为这个理由而参加了圣杯战争。在初战受到Lancer狙击，被Lancer用枪刺穿胸口。在那个瞬间令咒在胸口上浮现，包裹着银色铠甲的Saber出现了。

与「Fate/stay night」不同的设定



「Fate/stay night」与「Fate/Prototype」的设定上存在着相当大的差别。在「Fate/Prototype」里Master与Servant之间存在各种各样的等级设定。

作品解说 Series Guide

学生时代的奈须きのこ写下的「Fate/stay night」原型

奈须きのこ还是学生时执笔写下的长篇小说「Fate」。与「Fate/stay night」有着微妙的设定区别，之后作为OVA作品「幻想嘉年华」3rd Season的映像特典动画化了。





命运相遇之后两人的圣杯战争







沙条绫香

在洋馆独自生活的高中生，因为抱有魔术师的情结，在有人的地方会表现出老实和怯生的样子，但内心很坚毅。



令呪第七位



Saber

被绫香召唤的剑士Servant。遵从善良纠正邪恶的正义的骑士。对绫香来说是个理想的白马王子。



逢仓千寻所设计的甲胄





Pieces of TYPE MOON

The World Of Fate

Fate/unlimited cosea 12



通过自己双手感受「圣杯战争」的对战格斗游戏

作品解说 Series Guide

以「Fate/stay night」的世界为舞台的对战格斗游戏。2008年6月开始发行在街机上。同年12月发行追加角色和要素的PS2版，09年发行了PSP版。

「Fate/stay night」里出现的角色一对一正式比赛。

本作以魔术师与Servant一对一战斗展开。能使用「Fate/stay night」本篇登场的所有的技能和宝具，使得FANS的兴奋度达到了MAX。由于武内崇负责监修3D模型，细微的部分都忠实的再现了「Fate/stay night」里的角色造型。由于「Fate/unlimited cosea」的巨大成功，本作的原创角色Saber Lily也成为了话题人物。





原作游戏中熟悉的技能和招数全数在此再现



在游戏中使用一部分技能的时候，「Fate/stay night」中的CG仿佛在瞬间插入进来一样。

白色少女 Saber Lily降临！

Saber Lily

与普通的Saber没有什么不同，穿着纯白色如连衣裙一般的铠甲。基本的能力与Saber一样。



Pieces of TYPE MOON

The World Of Fate

Fate/老虎大乱斗

13

「FATE」的角色们之间展开的多说无益的战斗

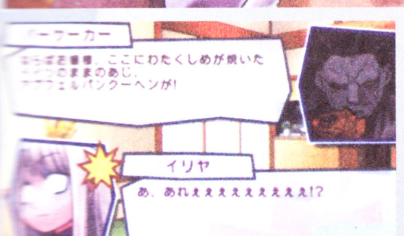
作品解说
Series Guide

2007年9月发行的对战动作游戏，与之前发行的「Fate/unlimited cosea」不同的是，游戏特征是操纵Q版话的角色进行多人战斗。



与过往无关 令人头疼的圣杯战争。

在突如其来的「虎圣杯」影响下，冬木市被令人头疼的结界包围住了，而且Master们失去了自己的令咒。多说无益的战斗开始了，新的圣杯战争拉开了帷幕。以这个事件为开端的本作，以多样的喜剧为主题。本作还出现诸如「Fate/zero」中的卫宫切嗣等本篇之外角色。型月旗下的人物们借此展开了大乱斗。



在虎圣杯的影响下异常事件频发，如Berserker开始用绅士的口气等等。

跨越作品界限 完成了梦幻的竞演



在固定的领域里徘徊战斗，打倒自己的对手。还可以进行通信对战。



魔法露比

在魔法礼装的力量下，变成了魔法少女的远版凛。与平时的远版凛不一样，总是感到非常紧张。

Saber Tiger

从「虎圣杯」中诞生的野兽。怎么看都像是穿着狮子服装的Saber的样子。正体像谜团一样不为人知。

空想之月

在冬木市降临的真祖公主。像正义的伙伴一样开始解决事情，将立于眼前的邪恶之辈全部击倒了。

Pieces of TYPE MOON

The World Of Fate

Fate/EXTRA

14

围绕着「圣杯」在假想世界里展开的新的「圣杯战争」

作品解说
Series Guide

2010年七月发行的PSP游戏，是以近未来的假想世界为舞台的对战型RPG.是第一个与TYPE-MOON关联的RPG作品。有类似「FATE」中的人物出场。





在游戏的序盘可以选择以下三人，根据选择的角色会改变游戏中的难易度。



可以选择3个内心坚毅的从者

Saber

穿着红色连衣裙，携带着大剑的剑士英灵。性格十分古怪，男女都喜爱。对Master的口气很强硬。

Archer

虽然是弓兵，但擅长使用二刀流的奇怪英灵。冷酷的现实主义者，一边挖苦Master一边对其进行指导。

Caster

有着狐耳和狐尾特征的魔法师型英灵。拥有很强的魔法能力。许下了对Master绝对忠诚的誓言。

一百二十八个Master间展开赌上性命的战斗

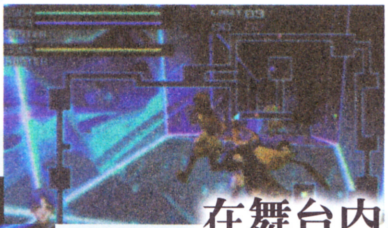
公历2032年，在月面上发现了远远超越人类科学的物体Moon CELL Automaton。为了得到这个可以匹敌圣杯的物体，一群被称为灵子黑客的人进入了Moon CELL Automaton创造的灵子虚构世界「SE.RA.PH」。

丧失记忆的男主人公在「SE.RA.PH」里被卷入了圣杯战争。而且必须在全七次比赛的圣杯战争中赢得胜利，才能够了解这个假想世界中隐藏的秘密。

生存下来的只有一组

灵子虚构世界里的壮烈战斗

本作的圣杯战争是由全七次的战斗比赛模式方式进行的，一周内的六天可以在舞台内探索，第七日会在敌人的阵营展开决战。战斗胜利之后才能进入下次的战斗。也就是说，这场战争可以生存下来的只有一组而已。





在舞台内进行反复探索提高自己的战力

在徘徊期间，去往决战场必须收集两个必要的「触发钥匙」。这是进行决战的最低限条件。



为了和敌人的Servant战斗时更加有利一些，去调查敌人的正体很重要。

决战之日与敌人的从者单打独斗

在「FATE」里熟悉的面孔接连登场





虽然在这里看见凛和慎二这些熟悉的脸庞，但这是假象世界里的头像，本体其实是别人。

用语解说

Moon CELL Automaton：被当成太阳系最古老物体的谜之物体。能以魔术概念实现量子电脑的自动记事装置。

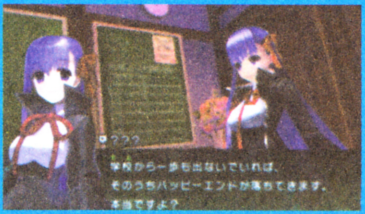
灵子虚构世界：由灵子构筑成的虚拟现实世界。在这个世界中死亡会牵涉到灵魂的消灭以及存在本身的抹消。

月海原学园　灵子世界中被制造出来的学园，圣杯战争的参展者们作为学生在这个学园内生活。

灵子　不论有机物还是无机物，所有物体都拥有的“存在雏形”，数据一样的情报体。

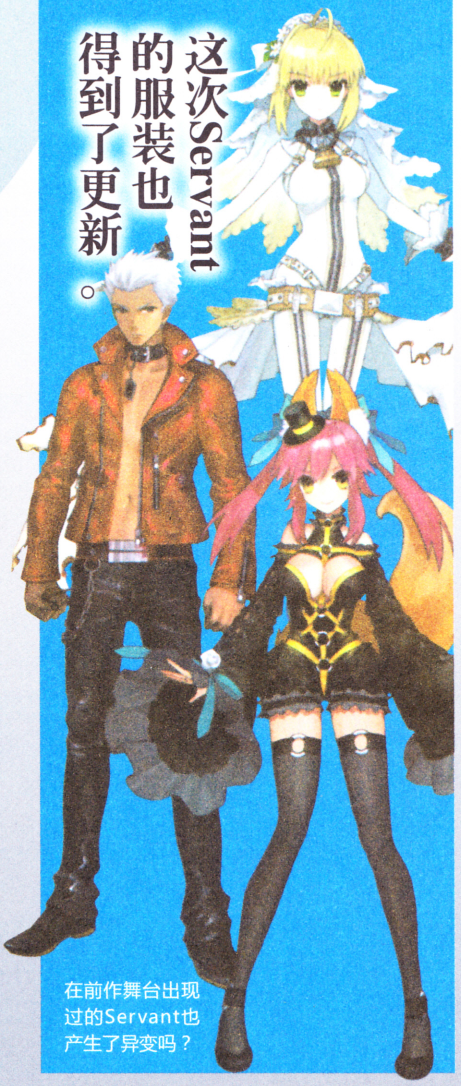
描写月亮里侧的战斗「Fate/Extra CCC」

以被替换的电脑世界为舞台，描写新的战斗的全新作品。Moon CELL Automaton发生了致命的问题，这个事情影响到「SE.RA.PH」，圣杯战争也因此开始崩坏。混乱的Master们能够收拾这样的事态吗？



和樱长得相似散发着妖艳氛围的迷之少女，她口中所说的幸福结局的真意是.....

这次Servant的服装也得到了更新。

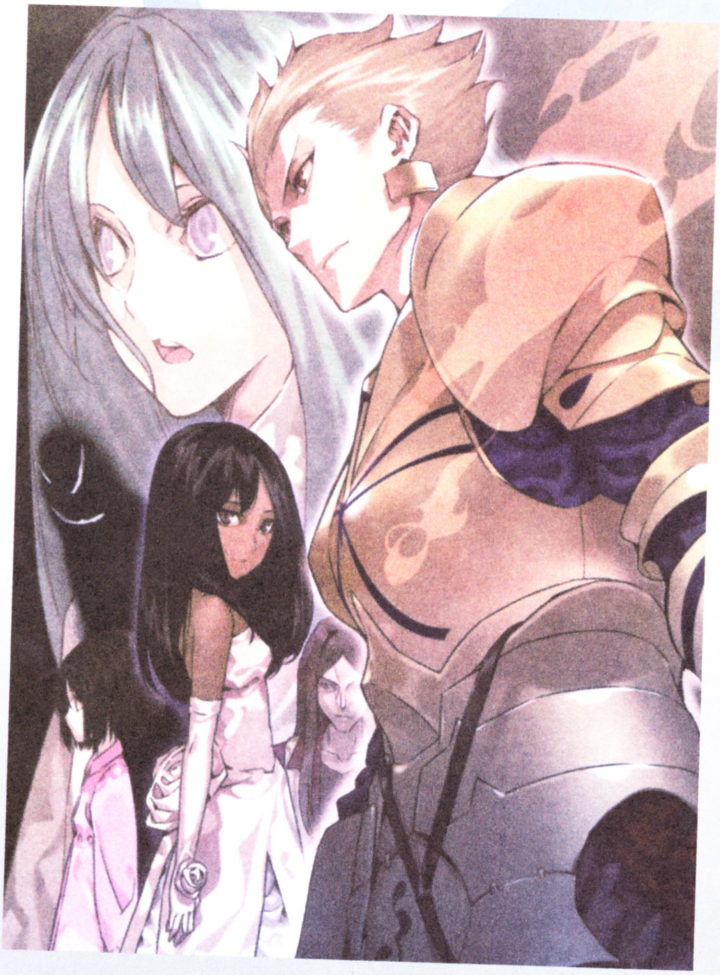


在前作舞台出现过的Servant也产生了异变吗？

Pieces of TYPE MOON

The World of Fate

Fate/strange fake 15



作为愚人节企划 由人气作家· 成田良悟抒写 在美国大地上展开的 「圣杯战争」的复制品

作品解说 Series Guide

在2008年的愚人节，因为《无头骑士异闻录》被熟知的作家· 成田良悟在主页上发表的小说。在那之后，追加了插画和文字修正，收录于TYPE-MOON ACE第二期中。

停止在玩笑简直是可惜 出色的愚人节企划

描写第五次圣杯战争结束数年后的战斗的本作，是由成田良悟执笔的「Fate/stay night」的衍生小说。故事的舞台，是距离冬木市非常遥远的美国西部雪原（スノーフィールド）。在这里，展开着和原本的圣杯战争不同的“冒牌的圣杯战争”（所谓「偽りの聖杯戦争」）。

因为在雪原观测到了圣杯出现的预兆，这里受到了魔术协会的关注。经由魔术协会的调查后发现，这是模仿冬木市的圣杯战争系统。而且因为系统本身并不完整，本该存在的职阶缺失，而原本不该被选中的存在变成了从者被召唤了出来，成为了姿态不同的“复制品”。在因为美国国家机关造成的各种交错与麻烦中，各个从者轮番出现在现世之中……在这样的展开中，故事落下了帷幕。也就是说，这个故事，是只有在愚人节这样的背景中才会产生的未完成品。

「Fate/strange fake」的主要登场人物



法尔迪乌斯
被称为美利坚合众国的组织的一员。是引起这次圣杯战争的成员中的一员。



Rider
椿在梦中签下契约的从者。是借助风和人们传播夺去众多生命，被称为“病”的灾祸。



Assassin
穿戴着黑色斗篷的暗杀教团信徒。为了破坏圣杯战争本身而展开着行动。



吉尔伽美什
和「Fate/stay night」中登场的吉尔伽美什是同一人物。因为旧友恩奇都的而情绪高涨。



兰加尔
魔术协会所属的魔术师，也是法尔迪乌斯的老师。为了调查这次圣杯战争而来到美国。



恩奇都
吉尔伽美什独一无二的朋友，由神制作的人偶，作为Lancer出现于现世之中。



缲丘椿
Rider的Master，一直处于生死之间的状态之中。在雪原的医院长期住院。



缇涅·朱尔柯
雪原原住民的少女。将吉尔伽美什的Master杀掉后和他签订了新的契约。

Pieces of TYPE MOON

The World of Fate

Fate/Kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅

16



伊莉雅变成了魔法少女？收集起职阶卡牌？！与「Fate」似是而非魔法少女战斗型作品！

作品解说 Series Guide

于2007年开始在「コンプエース」连载的「Fate/stay night」衍生漫画。2012年8月到现在连载的是第三系列的「プリズム☆イリア　ドライ!!」。

正在面向2013年制作动画版！



既有欢笑也有战斗激烈的衍生动画

描写着和「Fate/stay night」基本设定相同的，以「伊莉雅变成魔法少女活跃」为主题的新故事「魔法少女☆伊莉雅」，是一部可以在喜剧啊玩笑要素满载的剧情中，享受魔法少女VS黑化英灵、魔法少女之间的战斗等情节的热闹的战斗系漫画。

普通的女孩子伊莉雅，在某天遭遇了人工天然精灵魔法红宝石。在被勉强签下契约之后，被变成了魔法少女。然后开始收集散落在冬木市的“职阶卡牌”，在和对手魔法少女·美遊的竞争与互相帮助中克服了重重的困难。

在第二系列的「プリズム☆イリア　ドライ!!」中，伊莉雅的分身库洛也登场，继续展开热闹的日常与激烈的战斗。

伊莉亚斯菲尔·冯·爱因斯贝伦



就读于穗群原学园的少女，在魔法红宝石的力量下，变身为魔法少女伊莉雅。在战斗中急速成长。

美遊·爱丁尔菲尔特



用魔法蓝宝石发现的魔法少女，是冰冷优等生，让人难以接近。之后住进了露维娅家中。

远坂凛



所属于时计塔的魔术师，也是魔法红宝石本来的主人。为了成为大魔术师杰尔雷奇的弟子而被指示收集卡牌。

巴泽特·弗拉加·马克雷密斯



从魔术协会派遣来的封印指定的执行者。原本，收集职阶卡牌是她的职责。战斗能力匹敌英灵。

库洛（黑）



在职阶卡牌调整时引起的事故中，剥离出伊莉雅本体的存在。比伊莉雅本人有更积极挑战的态度。

露维娅格丽塔·爱德菲尔特



时计塔所属的魔术师，也是魔法蓝宝石原本的主人。和凛是竞争对手的关系，在各种场合都关系紧张。

Pieces of TYPE MOON

The other TYPE-MOON world

空之境界

17



奈须蘑菇描写的 大人气传奇小说 全七章剧场版动画化!

作品解说
Series Guide

奈须蘑菇于1998年10月以网络小说的形式发表的作品，之后以同人小说版在讲谈社发行了文库版。全七章都进行了电影化，完成了业界少有的伟业。

描写拥有直死之魔眼的少女 灵魂彷徨的传奇故事

《空之境界》描写拥有能看到事物死线、被称为「直死之魔眼」的异能的少女·两仪式，为了寻找自己活着的意义，与各种异形、异能者遭遇的作品。一边被自己的杀人冲动鼓动，一边抑制着自己杀人冲动的她，在和友人黑桐干也的相处中，逐渐和他建立起心的交联。

《空之境界》是个并不绝望但色彩沉重的故事，描写了一对少女成长的历程。



两仪式

异能者家族代代相传的两仪家继承人，天不怕地不怕的性格，说话也男孩子腔。但也有害怕寂寞的一面。

黑桐鲜花

就读于礼园女学院的干也的妹妹，因为对哥哥抱有淡淡的恋心，而把式当做自己的对手。

黑桐干也

式的友人。现在作为人形师苍崎橙子的助手在其工房工作。在搜寻方面有着非凡的才能。

全四卷故事讲述的原点



上下卷的同人小说「空之境界」，在之后由讲谈社发行成3卷构成的文库版。2008年8月又以同人志形式发布了外传作品「未来福音」，这本同样发行了文库版。



第一章 俯瞰风景

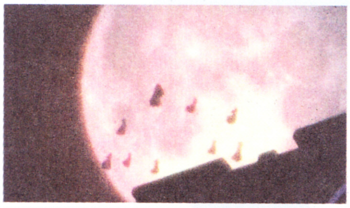
潜藏在连续跳楼自杀事件背后的怪异

退治带走人的内心 将其诱导向死亡的亡灵

突然发生了女子高中生从废旧大楼轮番跳楼自杀的事件，接受橙子的调查委托的式，发觉这是由叫做“雾绘”的亡灵在背后作祟。其实，对这件事情本身，式并不感兴趣，让她改变态度的，是进行独自调查后被雾绘带走内心的干也。为了救下干也，式来到大楼挑战雾绘，却因为被她抓住内心的破绽而废掉一只义肢，不得不暂时撤退。

获得了橙子为其制作的新义肢，式决意再次挑战雾绘。而这次，雾绘的暗示并没能阻止她。面对雾绘的灵体，式亮出了她冰冷的刀刃……







在废旧大楼上与飞舞的亡灵们的死斗



巫条雾绘

在废旧大楼的楼顶带走女高中生们的内心，诱使她们跳楼自杀的女性。本人因为不治之症而长期住院。

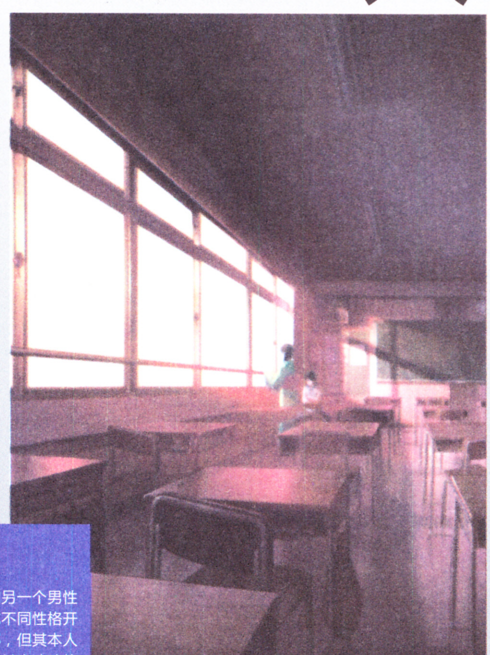
第二章 杀人考察(前)

式与干也在学生时代的邂逅

式与干也的邂逅 那是淡淡的却难忘的回忆

升学进入高中的式，结识了同级生干也。尽管一开始觉得他自作多情有些令人厌烦，式还是在和他的相处中逐渐接受了这种安稳的生活。

不久后街道上发生了连环猎奇杀人事件，干也更是在受害者附近看到了式脸上恍惚又沉醉的神情。但没有看到式直接下手的干也并不相信是式所为。为了证实他的想法，他开始每夜巡视在两仪家附近。也从这天开始事件仿佛被中止。然而，平稳的日子并没有持续太久，终于在一个夜晚，身穿红色外衣的式，满怀着杀意的出现在他面前……







与「式」和「织」两个人格的邂逅



织

式的体内的另一个男性人格，和式不同性格开朗天真无邪，但其本人说自己是“杀人冲动的凝聚体”。

有着无痛觉症的少女掀起的杀戮剧的尽头是……

第三章 痛觉残留

与拥有异能的人的战斗 式在苦战中勉强支持着

不良少年团体被残杀事件突然发生，而且尸体都呈现出被巨大的力量扭曲过的迹象。而事件并没有停止，身体被残忍破坏的年轻人的尸体在城市各处陆续被发现。

一连串的事件，都跟鲜花的朋友·藤乃密切相关。原来，在被不良少年团体强暴的时候，藤乃觉醒了可怕的异能，将他们一一虐杀，并把目标也放在了目击者和那些有关联的人身上。为了阻止她的暴行，式接受橙子的委托，站在了藤乃的面前。一场异能者之间的激烈战斗就此展开……













「直死之魔眼」VS「歪曲」异能者之间的激斗



浅上藤乃

礼园女学院的学生。生来患有感觉不到痛觉的「无痛症」。拥有不用手触碰就能让对象扭曲的「歪曲」之力。

迎来最大强敌的式的命运是……？

第五章 矛盾螺旋

与命运抗争的巴 还有目标克服命运的荒耶



一天夜里，式遇见了徘徊在街道上的离家出走少年巴。因杀害了亲人，他无处可去，对此，式竟然将他邀请到自己的家中，和他开始了一段奇妙的同居生活。

在那之后，式将巴带回巴的家中，却看到了以他的家人为形的人偶在那里过着安稳的生活，做出这一切的，是魔术师荒耶。为了连结「根源」，荒耶企图获得式的身体，于是他用自己的魔术设下了陷阱，将式关在这个强力的结界之中。

逃出来的巴，遇到了正要去救式的干也。尽管巴得知自己也是荒耶的人偶，但仍然决定反抗荒耶。被救出结界的式，决定将荒耶送入永眠……

从2年的昏睡中醒来的式觉醒了异能

第四章 伽蓝之洞

从沉睡中醒来的式 新的战斗即将开幕

学生时代袭击干也的那晚，因为遭遇了事故，式受了重伤进入濒死状态，即使脱离了生命危险，意识也没有恢复。就这样，式在病床上度过了很长的时间。

在2年之后，终于觉醒的式，发觉自己体内的「织」的存在消失了，自己也看到了原本看不到的东西——眼中映出的事物都处于临近“死亡”的崩坏状态。不堪忍受的式，差点将自己的眼睛弄瞎。这时，自称「魔术师」的苍崎橙子来到了她身边，并告诉她这是「直死之魔眼」的能力。也就在这天夜里，觉醒了异能的式迎来了她的第一个敌人……









「直死之魔眼」获得能力后，式第一次面对袭来的「敌人」



苍崎橙子

经营着「伽蓝之堂」的人形师。其真实身份是拥有着连魔术协会都不敢轻视的力量的魔术师。



由追寻根源的黑衣寻道者设下的巧妙陷阱









荒耶宗莲

已经生存了200年之久的魔术师，为了能获得「根源」之道，设下了重重陷阱来企图获得式的身体。

为解决女子学校的怪异事件，鲜花与式的暂时合作

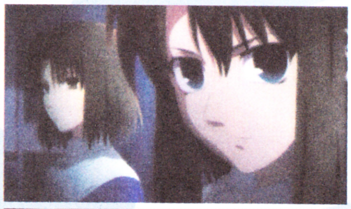
第六章 忘却录音

式与鲜花的奇妙组合
被揭开的怪异事件谜团

礼园女学院里传出了连续有学生被妖精夺去记忆的事件。在橙子那里得到调查指示的鲜花和式，开始潜入学校进行调查。在那之后，她们得知了这样一个传言——在旧校舍发生的火灾中，教师叶山英雄下落不明，学生橘佳织则被烧死，而在事故发生前，两人都曾说“妖精就要袭击来了。”

这时，学生会长美沙夜出现在即将接近事件核心的鲜花面前。原来，正是她使用妖精夺去学生们有关佳织的记忆，而她的身后，还有另一个黑幕……









夺走女子学生记忆的犯人其真身是妖精师……？





黄路美沙夜

礼园女学院的学生会长。美丽端庄，平日里举止优雅，一举一动牵动着学生们甚至老师的视线。

式与干也前行道路的终点

终章 空之境界



由纯白的雪染色的
美丽的故事终章

白纯里绪事件解决的时候，恰逢又一年降雪的时节。在雪花漫天飞舞的坡道上，干也又与式相遇了。不过，此时干也见到的她，并不是他所熟知的「式」，也不是曾经的「织」，是她的肉体本身的人格「两仪式」。而干也之前一次见到她，已经是学生时代同样在这个坡道上遇见她的那次了。

与「根源」相联系，拥有着万能的神之力的两仪式向干也发问道：“你想要什么？有她的力量的话，在里绪事件中负伤的身体也能复原。”然而，干也却没有寻求任何东西。面对干也的回答，两仪式微笑着，消失在雪夜之中……

将纠缠于式的狂气驱除的执着

第七章
杀人考察(后)

在苦恼于悲伤的尽头
式找到的最重要的东西

与4年前的连续猎奇杀人事件一样，遭到残酷破坏的尸体被接连发现。而从干也面前消失踪迹的式，徘徊于街道时，遭遇了犯人，并和假扮着自己模样的杀人魔展开了一场死斗。另一边，在搜索着行踪不明的式的时候，干也接触到了杀人魔并认出他是自己高中生时代的学长·白纯里绪。接触中，他将刀刺向了干也。在自以为失去干也的悲痛中，式斩杀了里绪。但干也在重伤中奇迹般的活了下来，式也终于找到此生中最重要的东西……

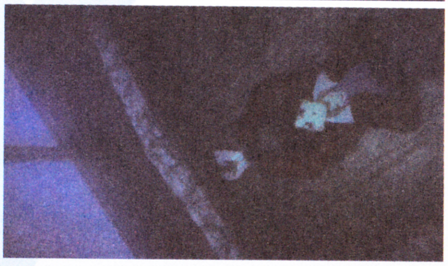








式与干也的**羁绊**会走向何方……





白纯里绪

学生时代式和干也的学长，也是4年前的连续猎奇杀人事件的凶手。因为和荒耶相遇，他觉醒了自己的起源。



在雪花纷飞的坡道干也遇见的并不是「式」而是「两仪式」







两仪式

式自身都没察觉到的第三个人格，作为「根源」的一部分的她，可以说是接近神的存在。

Pieces of TYPE MOON

The other TYPE-MOON world

魔法使之夜

18



奈须蘑菇亲自执笔的第一部长篇传奇小说 集结TM最新技术游戏化

作品解说 Series Guide

这是在同人圈子TYPE-MOON设立之前，立志成为小说家的奈须蘑菇的第一部完整执笔的长篇小说，本作品已经重新制作并且在2012年4月发售。

感受其中的氛围 细腻的背景描写

如同电影手感一样的背景原画也是《魔法使之夜》的一个引人注目的要点。细腻的绘画似乎让人连窗户上反射的阳光和冬日的寒冷空气都能感觉到。





由于采用了如此精细的背景原画设定，而得到了整个业界内公认的高度评价。

如同电影般 极致的表现手法

本作品中画面表现的最大特点，就是把多张图象原画巧妙地组合在一起形成动态效果。这样一来整个游戏的画面看起来就像是电影般华丽。

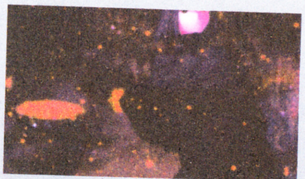


魔术师间充满迫力的战斗得到了非常华丽的演绎。

在本作品中将会揭晓青子“魔法”的真面目。

《魔法使之夜》的舞台设定在80年代后期的泡沫经济时期。本作品的故事主要讲述了苍崎青子和久远寺有珠两名“魔女”，以及一名从远离都市的乡下来到这里的青年静希草十郎的杂居故事。

TYPE-MOON作品中其中一个关键词就是“魔法”，本作中将会揭晓在多部作品中出现的苍崎青子究竟继承了什么样的魔法，在这部作品中来一探究竟。





WITCH ON THE HOLY NIGHT

人物相关图

坂道上的大屋居住者



苍崎橙子

具有相当强劲实力的魔术师，是青子的姐姐。在家族继承者被祖父决定为青子之后，放任自己在各地游荡。得知妹妹的危机后回到三咲市。



久远寺有珠

与生俱来的魔女，在现代社会中隐居者。以魔女的立场适应了现代社会的生活，遵守着家族的教导而开始过着自己的高中生活。



静希草十郎

从与世隔绝的山村里来的青年。拥有善良和平凡的价值观，希望自己的每一天都能过得快乐。由于某个契机而住进了坡道上的大屋里。

感到棘手

姐妹

魔术的师姐妹

厌恶

合田教会



文柄咏梨

在三咲市自古以来就有的合田教会担任主任司仪。外貌是一个安静稳重的青年，但是也会作为神父在很多时候变得非常毒舌。



周濑律架

在合田教会打工的双子姐妹中的姐姐。虽然居住在市外，但这一年间在三咲市定居下来。是个很开朗的人，不知为何会被青子所讨厌。

姐妹



周濑唯架

律架的双胞胎妹妹。由于先天性的视觉弱视，现在已经完全失明。虽然是个美人，但似乎由于过于认真的个性而导致没有朋友。

非常讨厌

好友

三咲高校

学生会

感到棘手

淡淡的好感



苍崎青子

拜有珠为师在她那里学习魔术，是个拥有冷冷的正义感，认同别人强大的同时无法把弱者放任不管。在三咲高中担任学生会会长的职务。

孽缘



槻司鸾丸

在三咲高中的学生会担任副会长，同时也是理事长的儿子。由于在富裕家庭长大，性格较为玩世不恭，被朋友们称为“不良殿下”。

淡淡的好感



久万梨金鹿

担任学生会会计职务的女孩子，和青子从高一开始就是好朋友。外表非常可爱，实际上是有着毫不动摇的冷酷个性的毒舌家。

好友



木乃美芳助

草十郎的同班同学。虽然性格开朗还是个计算高手，但基本上就是笨蛋一个。和草十郎在同一个地方打工，教了他很多身边社会的常识。



魔术师之间的壮绝战斗

月明星稀的夜晚 黑暗的街道上展开了

夜晚战斗的目击者竟然是草十郎……

在有珠所管理的三咲市，不久之前出现了谜一样的入侵者。他们的目的真实身份以及背后推手都一切不明，但有珠已经针对于此缩小着对他们的包围网。

然后到了今夜，有珠前往森林，决定必须要在今晚消灭这帮不速之客。面对有珠的敌人将双臂化为巨大的刀刃，还用上了能让对手立刻会因心肌梗塞而死的魔眼作为武器。但是，有珠以两个飞翔猪型使魔和桥之巨人出阵，并且控制它们消灭了入侵的两个敌人。对于有珠来说这是很容易应付的对手，也给在一旁的青子作为教导，并且有珠也决定下一次的敌人让青子来对付。

几天后，青子终于得到了初阵的机会。对于青子来说，这是自己初次使用魔术的战斗。虽然是初阵，但是青子仍然很漂亮地使用魔法阵作为陷阱，成功地将敌人轰杀并燃烧成灰烬。

但是，意外的事情出现了。当青子察觉到的时候，不远处一个这场战斗的目击者已经逃走，令她来不及追赶。魔术师的战斗必须隐秘地进行，而这个目击者不是别人，正是她要负责照顾的草十郎。这个意外事件，将会给青子的命运带来巨大的改变。



两名魔女和一个青年
奇妙的杂居生活从这里开始

青子和草十郎的相遇是命运吗？还是……

通常来讲，魔术师都是从懂事的时候就开始了在魔道上的学习。但是，青子的情况却稍微有些不同。由于某件事情，青子从祖父那里继承了“魔法”，此时处于初中毕业的她才开始作为一名魔术师开始了魔道的学习之路。和在魔术方面才华横溢的姐姐不同，在此之前青子都认为自己今后都只会过着平凡的生活，但是她也很平静地接受了自己即将作为魔术师而开始的人生。从那以后到现在，她与和自己是同年代魔女的久远寺有珠住在一起，同时拜她为师，为了成为独当一面的魔术师持续着每天修炼的日子。

不知是神的安排，还是撒旦的恶作剧，青子邂逅了一个青年——从山里来到市里，连道路左右都不分的转学生静希草十郎。由于接受了班主任的委托而不得不照顾他，完全无法推脱，尽管这对她而言只是小事一桩。可是，当她面对着草十郎的时候总是会莫名的窝火，连自己的生活步调也会被扰乱。并不是草十郎的品行不好，但是被别的学生贴上“好人”标签的他，为什么会让自己觉得这么棘手……？光是思考着这个问题就会烦躁不已的青子，还没有察觉到这个时候自己的这个情感究竟是怎么回事。

Pieces of TYPE MOON

The other TYPE-MOON world

魔法使之箱

19



经营管理着亚内艾鲁贝咖啡店的两名少女

从官方的手机网站上横空而出的原创故事内容

作品解说 Series Guide

TYPE-MOON的手机主页在2009年4月开放浏览，作为向导的小响和千键还有手机君也同时诞生。他们在网站上和各种动画中展开着活动。



日比乃响

亚内艾鲁贝咖啡店的店员。因为兴趣是做料理从而担任厨师。性格开朗、和蔼可亲。无论做什么事都会全力以赴。



桂木千键

亚内艾鲁贝咖啡店的店员。职务是大堂经理。性格不那么亲切，怕麻烦，虽然很努力但总是被周围人认为很笨拙。



手机君

看上去只是个普通的手机，但是却会自己移动起来并且还会吐出毒液的谜之物体。其内部似乎有人又似乎没有。

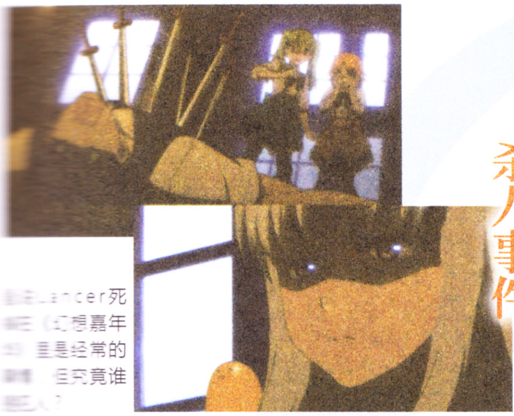
从多个角度展开的故事容量正急速扩大

手机网站《魔法使之箱》，是以所有TYPE-MOON作品的角色都集结的咖啡店亚内艾鲁贝为舞台。打理着这家店的小响和千键，以及谜一样的手机君都充满了魅力，这样的人物设定只是存在于手机网页中实在是太可惜！因此现在三名角色以《魔法使之箱》为题材，以CD和网络广播剧的形式正急速扩大着故事内容。让我们一起守望着“千响”成为TYPE-MOON的新支柱吧。

“千响”和“幻想嘉年华”的梦幻合演。

千响的特别CP

SPECIAL MOVIE



Lancer死 《幻想嘉年 》里是经常的 ，但究竟谁 人？

在咖啡店里发生了杀人事件

千响的动画版本在活动上初次播放!

响应粉丝们的要求，“千响”终于脱离了手机网站和网络广播剧的限制，制作成了动画。这个富有纪念意义的动画，最早曾在7月举行的大型活动“TYPE-MOON Fes.”上随同《幻想嘉年华》的OVA一同播出。动画中出现了小响和千键的泳装身影，她们将作为TYPE-MOON新的女主角而成长起来。

千键和小响相遇之前的故事终于广播剧化!

星光·果酱

DRAMA CD



在广播剧中展开的小响和千键的故事。

从2012年8月开始，广播剧CD系列「星光·果酱」开始放送。和《魔法使之箱》不同，本作品是描写的小响和千键一起在咖啡店里工作之前的故事。

面对比自己优秀的姐姐，千键抱有自卑感。她原本枯燥无味的学园生活随着和小响的相遇而渐渐改变，同时在周围也开始发生一些奇妙的事件。这其中的谜团是……？

《魔法使之箱》的印象歌曲CD

柑橘·天狼星

MUSIC

这是2012年5月发售的《魔法使之箱》的印象歌曲单曲。收录了本多阳子和仙台艾丽演唱的三首歌曲，加上消音版总共六首歌曲在内。标题歌曲为「千响广播剧」，作为OP主题歌而发表。

手机网站

魔法使之箱

MOBILE SITE

这是每月收费315日元的会员制手机网页。有一部分内容是非会员也可以浏览的，会员可以利用每个月的300分下载网站上的壁纸以及语音工具等等，还可以在线阅读四格漫画。想要掌握第一手资料的人可以去这里看看。

Pieces of TYPE MOON

The other TYPE-MOON world

Girls'Work

20



极端自由的神秘存在由「街道之心」展开的偶发事件与狂热的日子

作品解说
Series Guide

剧本家星空めてお所撰写的企划。最初准备以AVG的形式发表，但之后正式决定以动画的形式发表。角色原案是武梨绘里，动画制作由ufotable担当。

舞台是能够看见花都之梦的城市
——新宿

本作的舞台新宿，拥有散发着巴黎气息的街道和独特的幻想氛围。







在充满梦与骚动的街道上，发生了某个事件。

故事的舞台是地地道道的大都市—新宿。虽然是这么说，但与我们所生活的新宿有所区别。象征新宿街道的神秘存在「街道之心」，在这个拥有巴黎之梦的世界里。在其影响下，城市的中央横跨着塞纳河，高层大楼被长着数不清烟囱的绿色屋顶建筑物所代替。在这样充满奇迹的街道上，今日却发生了突发事件。在甘甜香气的诱惑下，「街道之心」所散发的神秘被夺走了，以致危险、阴谋流入城市。在这样狂骚的梦境中，少女们必须做出无法回避的选择。各种摆在面前的选择会是怎样的结果。恶魔、杀手来到了这个地方，而后又将失去无可取代的东西......

Pieces of TYPE MOON

The other TYPE-MOON world

CANAAN

21



持有共感觉的少女和国际恐怖组织的首领宿敌之间交织的枪火

作品解说 Series Guide

本作是以chunsoft公司所制作的有声小说「428~被封锁的涩谷~」中TYPE-MOON制作的额外剧本为原作的TV动画。以游戏结局2年后的世界为舞台。

结下深刻因缘的两人，赌上全部的激烈冲突。

在涩谷发生的某个事件终结2年后。成为新人摄影师的大泽玛利亚，由于工作的缘故来到上海。与恩人兼旧友的迦南在上海再次相会。迦南在追踪国际恐怖组织「蛇」的头领，宿敌阿尔珐尔德。企划着影响到各个国家阴谋的阿尔珐尔德，和为了报亡师之仇而狙击她的迦南。最终两人的战斗将会走向何方？TV动画是在补完本篇的附加剧本之后，再次展开的新剧情。

成为动画的原作游戏 428~被封锁的涩谷~



在「428」附加剧本中，以迦南和阿尔珐尔德的见面展开。描绘了某次任务潜入列车的两人间的战斗。



大泽玛利亚

在杂志出版社工作的新人摄影师，非常简单纯洁的个性。曾经被迦南拯救过性命，与迦南结下了深刻的友情。



阿尔珐尔德

国际恐怖组织「蛇」的头领，拥有聪明的头脑和很高的战斗能力，连拥有异能的迦南都会在她的手下吃苦头。



迦南

有着能够同时发挥五感的技能「共感觉」能力的少女。作为「铁之斗争代行人」在各地的战争中参战。



Pieces of TYPE MOON

The other TYPE-MOON world

DDD Decoration Disorder Disconnection 22

作品解说 Series Guide

失去左手的男子帮助「恶魔附身」的人们除魔的奇妙故事。

讲谈社发行，奈须きのこ著作的传奇小说，在2004年7月发行的「浮士德」第三期开始不定期连载。绘图由Type-Moon的小山广和担纲，本作是两人的初次合作的作品 。



迦辽海江

石杖所在的雇主，真正的恶魔。失去了四肢，使用配上自己四个感情的黑色义肢。黑发黑瞳，外表看似良家出身的大小姐。



石杖所在

患有白天的记忆一到日落就会消失症状的青年，在海江的身旁打工。白发且不善交际，一年半前因意外失去左手，刚刚出院不久。



雾栖弥一郎

石杖所在高中时代的学弟，比石杖小一岁。同是棒球部所属部员，曾经的天才击球手。现在在周围地区的不良少年中称雄。



贯井未早

石杖所在高中时代的学妹，现在是大学生。开朗善良无心机，是个有钱的大小姐，对石杖是否抱有朋友以上的情感目前不明。

“驱除”现代社会所产生奇病的活跃双人组。

受感染的人类不仅会精神失常，连肉体也会变形的「agonist异常症」。这种奇病诞生的现代，得病会获得普通人类没有的异能力，这种情况下agonist异常症患者引发严重案件的事情也不是少数。这种情况之下，独臂主人公石杖所在和失去四肢的少年一起，展开了奇妙的驱魔之旅。

Pieces of TYPE MOON

The other TYPE-MOON world

月之珊瑚 23



少女讲述者

居住在被珊瑚覆盖的岛上的美丽少女，貌似缺乏「爱」的情感，很多来岛上求婚的人们都被她挥袖打发走了。



月亮的女儿

在少女讲述者故事中的登场的女孩，是为了月亮上生活的安定而做出的人形装置。穿著和服一样的连衣裙。

作品解说 Series Guide

被美丽珊瑚所覆盖的小岛上发生在遥远未来的故事

为了2010年举行的「坂本真绫满月朗读馆」，奈须きのこ写的短篇朗读剧。2012年7月，在讲谈社网站「最前线」上，由佐佐木少年执笔的漫画版开始连载。



以遥远未来为舞台的爱情科幻小说

在遥远的未来，随着人类文明的高度发展，人们开始失去繁殖的欲望。出生率低下的状况加速持续，人类正缓慢地走向灭亡。某个覆盖着美丽珊瑚的小岛上，住在岛上的讲述者少女无法理解爱情，用难题拒绝求婚者们的请求。她曾经见过像人偶一样的小人，小人讲述了一段月球上的爱情故事。

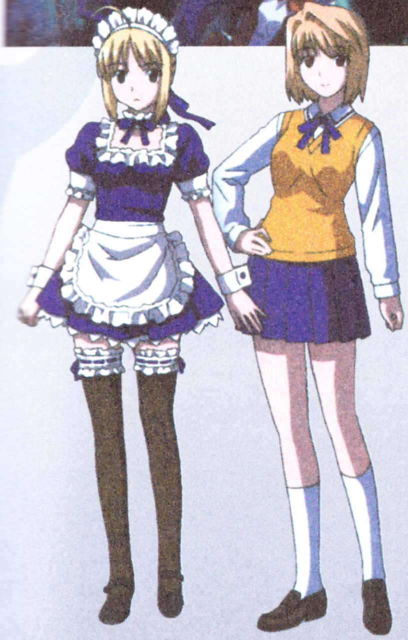
Pieces of TYPE MOON

The other TYPE-MOON world

幻想嘉年华

24





为了纪念Type-Moon十周年的OVA连载动画，从2011年开始一共发售了三卷。动画由武梨绘里的漫画画集「TAKE MOON」为原作改编。

作品解说 Series Guide

Type-Moon角色跨越作品界限的大竞演喧闹祭典OVA化





凝聚着全力制作，充满噱头的作品。

从「月姬」到「MELTY BLOOD」,还有「Fate/stay night」等等作品。TYPE-MOON旗下的各个角色，将在本部作品中共同演出。动画内容是士狼为了躲避各个女主角安排的约会，而展开的「心跳约会大作战」。为了体现“十年一度的节日”主题，作品是彻头彻尾的喜剧片。

TYPE-MOON

十周年特别企划

型月官方人气角色排名

TYPE-MOON官方网站于今年6月举行了囊括本社全部作品的官方人气角色投票，是一次规模史无前例的大选举。而最终公布的结果，既有意料之中的王者，也有想不到的黑马。前20名中你都喜欢谁呢？

第1位 【登场作品《Fate/stay night》】

Saber

票数 19821



英姿飒爽、纯洁美丽、高贵典雅、正直善良……所有的褒美都无法概括骑士王的魅力，她是永远的女神。

第2位 【登场作品《空之境界》】

两仪式

票数 18904



我们的两仪式人气之高令人发指，仅以微弱劣势屈居第二，下次投票会超过骑士王吗？期待她的表现！

第3位 【登场作品《Fate/stay night》】

Archer

票数 12338



很意外？不，成长起来，充满了成熟男人味，英灵化的卫宫士郎，哪个女孩都想被他所守护着吧。

第4位 【登场作品《Fate/stay night》】

远坂凛

票数 12131



紧跟着自己的骑士之后，傲娇大小姐依然有着超高的人气，你不觉得两人超级般配吗？

第5位 【登场作品《月姬》】

爱尔奎特

票数 11824



型月资格最老的女主角魅力依然不减当年，没办法，谁让人家无论相貌、身材还是性格都无可挑剔呢。

第6位

Rider

【登场作品《Fate/Zero》】

男人中的男人，就是指我们的大帝了，想跟他喝一杯吗？



票数 11269

第7位

苍崎青子

【登场作品《魔法使之夜》】

年轻的青子魅力提升了好几个等级，身材……太好了。



票数 9628

第8位

间桐樱

【登场作品《Fate/stay night》】

老婆最佳人选参上！不过感觉黑化的樱更有味道！



票数 6822

第9位

吉尔伽美什

【登场作品《Fate/stay night》】

"谁允许你们把本王排在这儿的？统统罪该万死！"



票数 6507

第10位

久远寺有珠

【登场作品《魔法使之夜》】

对比活泼外向的青子，有珠用她的文静美成功挤身前十。



票数 6491

第11位

卫宫切嗣

【登场作品《Fate/Zero》】

他不是一个好丈夫，更不是个好父亲，但却是个好男人！



票数 6154

第12位

卫宫士郎

【登场作品《Fate/stay night》】

虽然是大家眼中的人渣，但人家的勇气还是值得称赞的。



票数 5553

第13位

琥珀

【登场作品《月姬》】

人气居然超过了主人，果然会做饭的女孩是很受欢迎的！



票数 5307

第14位

Saber(赤王)

【登场作品《Fate/EXTRA》】

红Saber人气也很高，期待新作《CCC》新造型的表现。



票数 5172

第15位

韦伯

【登场作品《Fate/Zero》】

你问王妃为啥这么高人气？只能说人家跟大帝太般配了。



票数 5129

第16位

远野秋叶

【登场作品《月姬》】

现在还有发卡控么？如果你是的话她就是你的最爱。



票数 5069

第17位

伊利亚斯菲尔

【登场作品《Fate/stay night》】

可惜游戏中没有伊莉雅的线，不然她的人气一定会更高。



票数 4884

第18位

Caster（九尾狐）

【登场作品《Fate/EXTRA》】

狐仙小姐，您总算给我们的Caster职阶争了一回光啊……



票数 4651

第19位

卡莲·赫特希亚

【登场作品《Fate/hollow ataraxia》】

不要小看了这位银发美女哦，连金闪闪都唯恐避之不及。



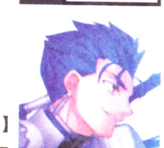
票数 3917

第20位

Lancer

【登场作品《Fate/stay night》】

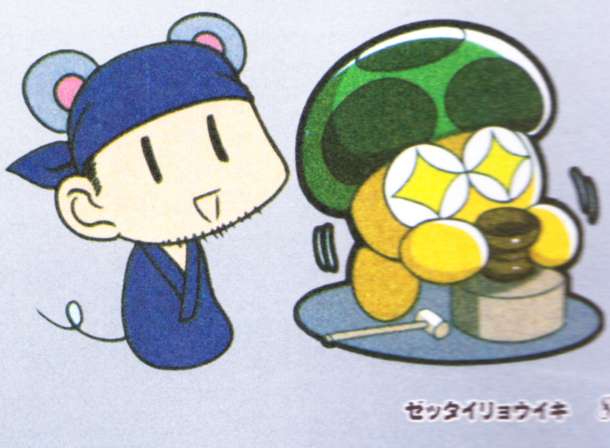
虽然点儿背到极点，但帅气的好男儿还是不愁没人喜欢的。



票数 3833

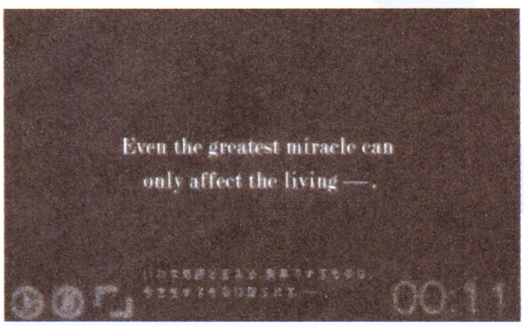
Creators and Voice Actors of TYPE-MOON

构建出独特的世界观、塑造出许多充满魅力的角色
以奈须蘑菇、武内崇为首的制作组和演绎作品的声优们
他们是以什么样的想法，又是以什么样的状态工作到现在的呢？
在未来，他们又将带来怎样的充满魅力的作品呢？



奈须蘑菇×武内崇
Fate/Prototype
彻底解密

原本，Saber应该是男性角色……
将奈须蘑菇学生时代构思的这个「Fate」的原型
加以编辑整理并制作成12分钟的动画之后
让奈须蘑菇和武内崇一边观赏一边讨论
整理出的杂志访谈记录



引言

奈须　大家好，我是奈须蘑菇~
武内　好，我是武内崇。
——　于是虽然有些仓促，本次的评论访谈就此开始吧。请二位多多关照.
奈须　这边也请多多指教才是。
武内
奈须　这里虽然是前言部分，但已经点明了全作的重点。只要将这个加进去，我就没什么意见可提了。



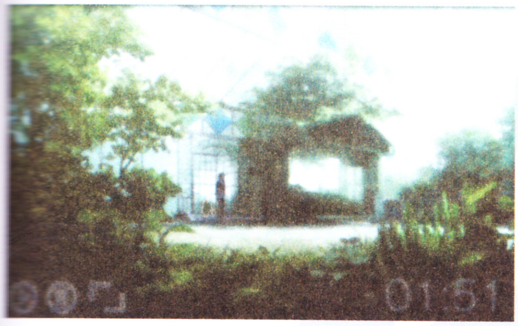
地铁内

奈须　说起来地铁内的事件，可以说是传奇类作品的王道事件呢。
武内　的确是这样，一直很想演绎这样的场景。
奈须　于夹着轨道的站台两侧相对，真有西部剧里单挑枪击的感觉。
武内　除此之外，说起80年代的传奇类作品的王道情节的话，像是在无人的高层大厦中的单挑、煎饼屋的美丽魔人、或者是古代中国的吸血僵尸（原文是吸血鬼，总觉得哪里不对……）、血战——一个15秒什么的。
奈须　不全是在说秀行先生（HIDEYUKI）嘛！
武内　80年代传奇物=菊地秀行难道有哪里不对么？
奈须　嘛，毕竟是二巨头之一。还有，那时候有「女神转生」啊石川贤版「魔界转生」、「火焰魔人」，是以战斗为卖点的传奇物全盛期了，在我看来。
武内　「BLADE」也是超喜欢的。



身着铠甲的Saber

武内　电车驶过的时候姿态也变化了嘛。
奈须　高中时代，第一次来东京玩的时候，就在乘坐地铁的时候被地铁中的气氛迷住了。那个时候的乡下根本没有地铁嘛。然后我就琢磨着，要是在这里发生战斗什么的一定帅呆了——虽然其他人都会认为这是中二吧。
武内　地点是在神保町的来着？
奈须　所以说，经过20年之后被动画化，真像奇迹一样。
武内　说起来，地铁要素也是在这个原型里才存在的要素呢。
奈须　因为「Fate/stay night」的舞台是地方都市，为了符合GALGAME的格式而去掉了，因为将这种地方彻底破坏掉的话，战斗就无法进行了。
武内　所以是监督和制作组的其他工作人员，在了解了奈须的想法之后，专门在市区的地铁车站里来回查看，最终选取的最理想的地方来取景的。



沙条家的庭院

奈须　绫香的想法通过画面反映出来了呢。
武内　嗯！变可爱了！因为原本是不起眼的角色，所以还在担心会成为什么样子呢。
奈须　因为制服变成了现在的风格所以即使不起眼也可爱到爆啊！！黑丝……这就是那天被丢弃的黑丝的力量……见识到了吗！！
武内　沙条家的庭院，刻画的非常不错。而且花了相当多的时间精力在刻画上，所以没有出现很多次真是很可惜。
奈须　的确是在背景制作上下了不少功夫。
武内　考虑到比较出色的感觉的魔法工房的要素的话，还是《魔法宅急送》里琪琪的本家最接近这种感觉。
奈须　（武内君）明明知道是只有一分钟的场景却能如此的长篇大论。唉……还真是有些让他勉强了。



鸽子

武内　被贴上“绝对要杀掉”的标签，这样的美术设定还真是棒。（笑）
奈须　对的对的，这些鸟在工作台上仿佛是“今天绝对要干掉”什么的（笑）。如果有小偷进入这家的话，一定会觉得“这家……不妙，有问题”吧。
奈须　咕噜咕……咕噜咕……（鸽子的叫声）
武内　话说，绫香貌似是“被乌鸦喜欢”的设定吧，为啥？
奈须　因为气质阴沉而且仇恨能量的素质不是一点半点啊。虽然并不能算是魔女卡夫姐姐那样的超天才，还是成长为了相当等级的达人了。但替代的“不起眼”属性实在是令人兴奋不已啊！集合了全部这些要素之后形成的，就是现在的AYAKA（绫香）了，约翰！
武内　这个场景，如果满眼是乌鸦的话，一定会有另一番效果。
奈须　一大早就是漂漫着死亡气息的庭院么。好吧，令人愉悦的寂静岭就要开始了！
武内　这样的话，也真是令人兴奋不已啊~



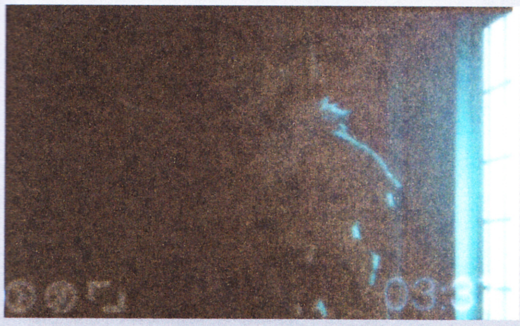
神父登场

奈须　由子安武人先生演绎的神父，和言峰神父是完全相反的奇妙矢量啊！
武内　这段剧情里，只有神父的花束是扎眼的红色，让人想起了电影《辛德拉的名单》。画面虽然是黑白的，只有一个地方是红色的演出。
奈须　还有《罪恶都市》。在《罪恶都市》里，有一个像志贵的戴着眼镜的连环杀手的演员是“哈利波特”的主角哦，这是豆知识。
武内　「stay night」里虽然也有外国人墓地出现，在这里的话还是有一些不一样的感觉。宽阔整洁的墓地，因为太整洁而让人感到悲伤。
奈须　「stay night」里是寂寞的外国人墓地。这边是现在也还有人打扫的海恩的墓地。嗯，就是更有西欧风格的感觉吧。
武内　嗯，结果变成了雨中的场景了。从气氛上也变的不一样了。



拒绝圣杯战争的绫香

武内　说老实话，我并不控眼镜属性的，但绫香实在是太可爱了。
奈须　你从啥时候开始没有眼镜属性了……？
武内　不啊，从一开始就没有啊……
奈须　所谓眼镜，就是过滤器啊！或者说是护罩。压抑与拒绝、现实与个人。那不是单纯外表的饰品，而是内心想法的写照啊。牢笼，是牢笼啊。眼镜，是关着这个角色内心怀抱的知性与怨恨、性癖的盒子一样的东西。而外表看上去的冷静又给人非常酷的感觉，很有文学范儿。
武内　今天我再次见识到奈须的眼镜属性和为此付出的文字表现力了。
奈须　嘛认真的说，也是故事非常好用的小道具。
武内　我也认识到了。并不是眼镜娘可爱，而是有可爱的眼镜娘。
奈须　那不是废话么。



袭击沙条家的Lancer

奈须　这个Lancer还真是帅气。就是不知道为啥十年后变成了穿着蓝色裤袜的男人了。
武内　变成了剧场版风格的动画之后，整体的色彩度做了降低的处理。非常很有气氛，但这个场景的确是有些暗让人看不清。就我个人而言还是有些在意，不过这好像是演出工作者的执着，最终还是到剧场里看看再说吧。
奈须　在高清的电视上，设定值如果恰到好处的话，画面的效果会非常的出色哦。有高清电视的人一定要尝试一下。相反用影院风格的话，色彩会一下子变暗，的确会让人看不清楚。
武内　影像的纠错作业时，是在电影院一般的大屏幕上进行的。说实话效果还是非常出色的。
奈须　还真是奢侈的影像。



Saber的召唤

奈须　关于这个场景，说起来有些令人害羞（笑）。真有点少女漫画王道场景的感觉。

武内　在最初的画稿中，这里是大花园感觉的场景来着。

奈须　如果真是那样的话，还不如就用那样的设定。虽然现在的场景也相当漂亮。

武内　在监督那里看分镜的时候真的笑抽了。少女感觉全开！完全是Girl meet Boy的场景啊！虽然那样也不错……

奈须　Saber的帅哥力爆表中。

武内　之后和Archer的战斗，也是传奇物的王道。

奈须　那场战斗的分镜也够长的。



美沙夜的六叶羽翼

武内　说到「Prototype」的特征的话，果然还是这个。Master是天使阶级的这个。（笑）

奈须　虽然就我而言是不想再提了，但还是听武内君的话将这个留了下来。做这种事能被原谅的也就十几岁的时候了！

武内　不对不对，你是永远的14岁啊。力天使的Master什么的，你现在不也很喜欢么。……虽然说法太多容易令人混淆。如果用上异名的话，中二力就会倍增！你！难道是……沉静下来的力天使的Master吗！

奈须　快去医院吧。我会给你介绍我一直去的医院的。明天就能入院治疗了。

武内　咒令设计的ファルツ君，在型月的作品里可是担当着相当重要的角色。在《魔法使之夜》中，还担任了部分人物的设定原案。

奈须　这，品味的一局定输赢！……这样的设定是ファ大人的专场来着。流露出一个接一个预想之外的主意的百宝箱……不好，这样像宝箱一样的人。在我的心中，到现在也是梅雷木顶端的生物。



大笑的桑克雷德

武内　桑克雷德，被制作组接受了。这样的角色，对作画狂来说应该很快乐吧。

奈须　本来的话，这里应该是无表情，脸上好像什么都没发生过的场景来着。嘛，是言峰的元neta就是了。

武内　所谓没有在记忆中留下来这回事么。

奈须　怎么没留下来？印象深刻啊！这样的发狂神父（笑）。

武内　不对，是在自己”没留下记忆“的特性中多次尝试过错误之后得到的吧。然后，作为推测，一定是类似于魔术的什么东西，让记忆难以留下了吧？嘛，虽然只是猜测。

奈须　别随便增加设定啊混蛋！

武内　嗯，现在的话，一定能很好的刻画出来。

奈须　所谓覆水难收……



取出秘密武器的绫香

奈须　关于这段，虽然绫香将藏在天花板里的秘密武器拿出来的场景。其实应该是原本没有使用的打算，在最后的最后不得已拿出来才是王道的感觉。然而一旦抬头看天花板的横梁的话，就能看到”布鲁克斯就死在这儿“。

武内　恐怖电影么！所谓“就在这儿了”。

奈须　对，“就在这儿了”。（笑）

武内　这里取出来的是，是一支蛮大的法杖来着。不知不觉，的确是让人觉得像是这个主人公拥有的法杖了。

奈须　红色的安第斯神鹰么！原来是这样。这样的话拥有者绫香还真是有些糟糕。会成为性格非常暴躁的魔术师吧！Saber也会感到头疼的。

武内　又来！第三人格。



昔日的爱歌和Saber

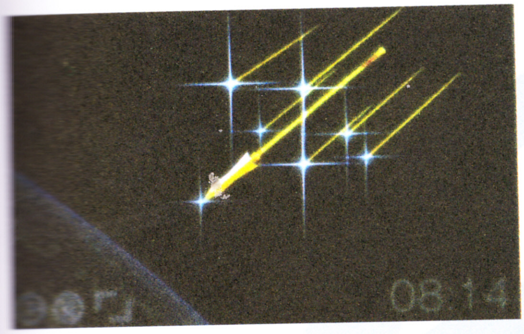
武内　为爱歌配音的丰崎爱生小姐也变得不错了。

奈须　口气真大啊你。丰崎小姐从以前就很好啊。其实，原本这里是桑克雷特与魔术协会的人的对话场景的。但是，变成影像的话就很微妙了。所以在这里，把场景替换成了saber和爱歌的对话剧情。

武内　那原来是桑克雷特的么！我还以为为不是特定的哪个角色呢。

奈须　在故事的中盘，是派遣桑克雷特的枢机卿，和魔术协会方面的大人物的对话剧情。差不多是“圣杯是啥？为什么要在极东之地举行仪式”这样的内容。

武内　原来如此。



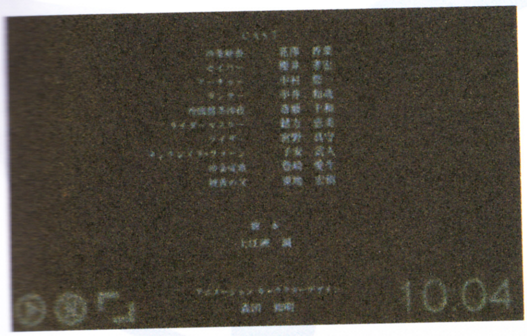
卫星轨道上的箭

武内　从卫星轨道上的长距离攻击，真的有点感觉自己的少年心要爆发出来一样。
奈须　这是只有青少年才被容许的事情吧？
武内　仅仅是个短篇也能够如此努力的去做，
奈须　嘛~只有10分钟
武内　嗯，再让我们仔细的看看吧。
奈须　虽然之后在saber解除誓约胜利之剑的封印时看的很入戏，但是因为片子长度的关系没办法。画手设计的阿瓦隆非常帅气，衣服“嘭！嘭！”的爆裂开来。这里就应该这么弄。



遇见公主的骑士

武内　帮saber配音的樱井孝宏先生真是不错。
奈须　是啊，我觉得《Prototype》能把这一段映像化，真的是很好。
武内　是啊，总之也有很多遗憾的地方.....对于个人来说，骑士王能够多出场一些，没有使用很多的宝具啊，激情起来之类的。
奈须　那个家伙虽然持有很多宝具却无法同时使用。把宝具一个接一个的取出来像换装一样，不就像现在的时装秀了么？
武内　比较像动作游戏里，被限制的强力角色一样。

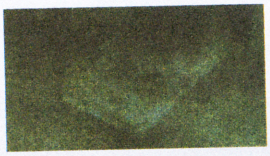


声优表

武内　可以看到很多有人气的声优在里面。
奈须　因为只有十分钟的影像，才能聚集到如此多的有影响力的人。在挑选完名字之后，对声优来说，我们真是太厚颜无耻了。
武内　发表之后，在castingnet网站上也变成了非常大的话题。换句话来说，可以感觉到声优们的价值非常大。说起来人物的印象当然是最优先的。
奈须　试音的时候也做的非常好。来试音的那班人也是相当的豪华。我自己也想到这样的条件只有一次，才能有这样体面的阵容。但是以我们的面子没办法做出做出一部动画，因为与声优们的日程冲突。
武内　实际上是配音的日程调整太困难了。也有抽空来录音的情况，真的是太遗憾了。
奈须　啊，三轮先生的名字出现在这个地方了。
武内　把沙条墓碑上的拉丁文翻译一下。
奈须　只有这些吗？（笑~）这个人才是现代的魔术师。想知道深奥的知识的话，请将信鸽送往三轮先生处，第二天就会回来。Cluecoo~
武内　Cluecoo。翻译过来就是“亲爱的家人得到永远的安宁，肉体在这里沉睡。”。

CAST

沙条绫香:	花泽香菜
saber:	樱井孝宏
archer:	中村悠一
lancer:	中井和哉
玲珑馆美沙夜:	斋藤千和
rider的主人:	绪方惠美
rider:	宫野真守
神父:	子安武人
沙条爱歌:	丰崎爱生
沙条的父亲:	东地宏树



墓石上写着carum fanmiliam anima requiem est，et hicjacet（亲爱的家人等到永远的安宁，肉体在这里沉睡。）



在大圣杯前舞蹈的爱歌

武内　企划的时候。的确是有一些爱歌出场的地方。
奈须　虽然这个场景出来后回有“这孩子是谁？”的感觉。但是这个爱歌，在丰崎小姐可怕演技和这个画面的帮助下变成了非常棒的场景。
武内　近卫先生设计的服装也非常好，使得角色引人注目。

谢谢大家。以上终了。我认为读者们一定会想要看到Fate/Prototype跃动的人物们的。

奈须　谢谢
武内

VOICE ACTOR LONG INTERVIEW COLLECTION



这里收录了迄今为止为TYPE-MOON作品中的角色们配音的声优们对作品的感想和看法，现在让我们一起拜读。

川澄绫子

AYAKO KAWASUMI



——最初让你知道TYPE-MOON的作品是什么呢？

川澄　是在让我去出演《Fate/stay night》的TV动画时才第一次知道的。在甄选会上决定我获得饰演Saber的资格时，因为听到主要来自业界方面“奈须蘑菇很厉害，TYPE-MOON很厉害”等等评价时，就变得很期待录音工作了。

——和TYPE-MOON的制作组初次见面是在甄选会上吗？

川澄　原本我心想奈须先生和武内崇先生也会来的，结果由于现场还有很多其他人也在，直到TV动画的第一话录音时才好好打了招呼。还记得在那之前说到奈须蘑菇的时候我都不知道究竟是男性还是女性，后来见面后还有过“啊啊，原来是男性啊”这样的想法（笑）。

——和奈须先生说了很多话吗？

川澄　在动画录音的时候虽然都没有什么时间，不过后来在游戏《Realta nua》录音的时候就重新谈了好多话。动画结束后很快就进入了游戏的录音阶段，但他也立刻就来找我询问有关Saber的画像的意见了。同时我也得到了他的建议，说让我在演绎的时候做得比动画版更有少年味儿一些。

——奈须先生给你留下的印象是怎样的呢？

川澄　对他我首先想的就是“奈须先生的脑袋里究竟是怎样的呢”（笑）？也觉得非常的不可思议，他究竟是怎么思考并且写出这些故事来的。而实际上在现实中他是个很普通也是我们常识中认为的绅士的人（笑），但是他明明都能写出那么多很厉害的故事来呢。我个人对奈须先生是用什么方式来想象的很感兴趣。

——关于《Fate》的世界观你有什么感想呢？

川澄　我觉得原来还有人在构想着这么厉害的世界呢。像把亚瑟王和赫拉克勒斯这样的传奇英雄召唤出来的设定真的是非常有意思，历史上的英雄们在现代社会齐聚一堂，光是想想都会觉得很兴奋。

——当你知道Saber · 阿尔托莉亚就是传说中的亚瑟王时，有没有鼓起更强的干劲呢？

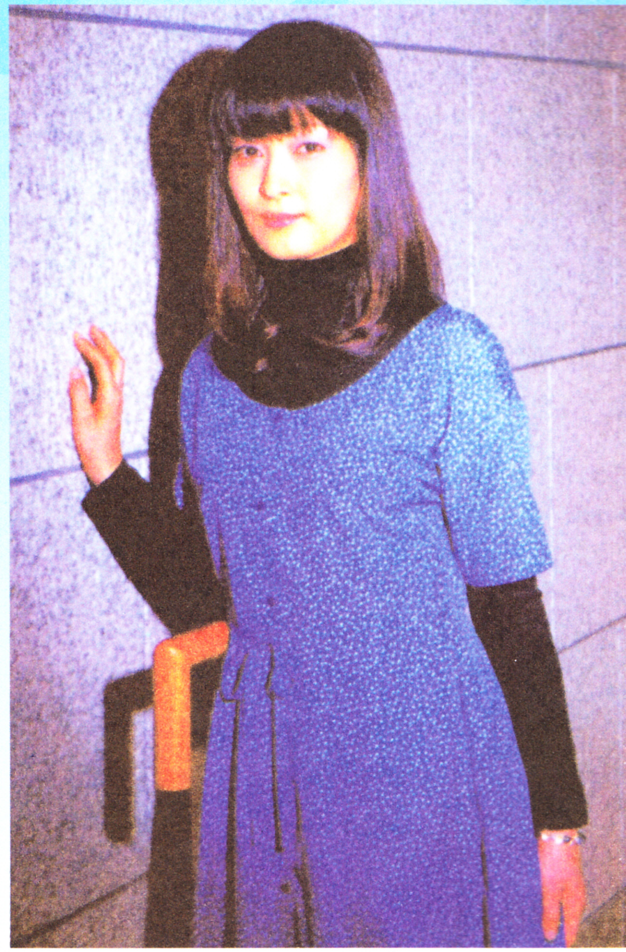
川澄　实际上在甄选会的时候我就已经通过各种情报得知了她的真实身份了。但是真的看到人物设定时的印象反而让我没有那么大的压力，实际上是因为在其它很多作品中多次扮演过王族或者贵族所以有一定的经验（笑）。然后有关王的存在以及立场等等我也作了很多思考，觉得那就是能够把Saber演活的关键点所在。

——你对于这样的Saber有什么感想呢？

川澄　明明还是个青春年华的少女却成了一国之王，因此还不得不对国民掩饰自己的真实性别，压在她肩上的重担以及她的心情，在饰演的时候我都思考了不少。因为这些原因她不得不负担起很多事情，没法积极乐观地处理，因而经常感到焦躁。但是在《Fate/Zero》中知道了她的过去，原来如此，她一直以那样的状态独自努力了那么久确实也是没有办法的事。

——接手《Zero》的工作之后，有没有重新思考过Saber的魅力所在呢？

川澄　应该是对任何事情都不屈服这一点吧。在战斗中自不必说，恋爱也是……确实如此呢（笑）。我觉得要是她更早地和士郎拉近了距离就好了，但还是在接近最后的时候才走得近的。不过这一点才正是她的优点不是吗？从不对人撒娇而又非常女性化，身形娇小却又非常坚强的这种反差所体现出来的魅力。这就是武内先生说过的，Saber给人的感觉，就好像喝惯了甜果汁的人意外地喝到好喝的天然水那种清新，是个会给人这样印象的女孩子。听到这样描述的时候，心里都会不由自主地想象那会是何等的美丽。因此在饰演的时候要注意不能表现得太像普通女孩子一样撒娇。



川澄绫子
3月30日出生，所属于大泽事务所。代表作品有《灼眼的夏娜》中的吉田一美，《AKB0048》的秋元才加，《魔力女管家》中的安藤麻幌以及《女生万岁》的米哈露·瑟娜·卡娜卡。

——那样子去演出的话会不会太辛苦？

川澄　不会，我很顺利地就进入角色状态了（笑）。当然也有会对细节之处修正的时候，但要说饰演起来会不会不那么容易的话，应该说Saber并不算演起来太困难的角色，反而能让人很享受饰演的乐趣，因为她身上有着这个年龄的女孩子所没有的心理活动和成熟。

——在录音现场的回忆是怎样的呢？

川澄　那时我总是在想要到了什么时候才能和士郎心灵相通呢，或者是要到什么时候才能到令人害羞开心的情节呢。有一话是士郎撞见Saber在澡堂的剧情，但是她完全丝毫不在意，记得当时我还因此而疑惑“这两个人还没有发展成恋爱关系吗”？（笑）

——除了本篇以外，在格斗游戏《无限代码》和《老虎大乱斗》中，也有Saber及其衍生角色出场呢。

川澄　那个狮子Saber到头来只是成了一个吃货角色啊（笑）。在游戏中我也获得了和本篇不同的心情和乐趣，狮子Saber从头至尾也只会说一句“嗷呜”呢（笑）。

——从TV动画开始到现在已经4年，在此期间你也参与了《Zero》以及《无限代码》的录音工作，对Saber的心境有没有什么变化呢？

川澄　还是在《Zero》当中对她的深入了解要比之前任何时候都要大很多呢。要是现在有机会把TV版动画重新录音一次，我想自己一定会用不同的感觉去演绎的，当然这一点在剧场版当中也一定会注意。

——说到剧场版，这次看到新剧场里的Saber后感觉怎样呢？

川澄　这次的Saber，始终作为一个纯粹的Servant活动着。由于和TV动画是处于平行世界的缘故，和士郎的关系也完全不同，不是第一女主角了而是处于后退了一步的位置上。

——Saber的粉丝和川澄小姐的粉丝们因此都很难过啊（笑）。

川澄　并非如此，还是很有看点的（笑）。虽然详细情况无法告知，但是这次由于有正式的被召唤场面，因此充满了华丽的原画，就像魔法少女变身那样镜头围绕着角色旋转的画面，还有很多让人热血沸腾的场景，当然Saber也会在其中战斗，希望大家能够仔细观看。

——川澄小姐觉得自身和Saber有什么相似之处吗？

川澄　虽然我没有像Saber那样的王者气质……但不知为何演绎王者类角色的时候就能得心应手呢。有时候在言语措辞上也会觉得困难，但绝对要比演绎臣下来得心情畅快（笑）。要是因为这一点就被人说有王者气质的话那就很容易被人认为是个讨人厌的家伙，究竟像不像都是另外的话题了（笑）。

——那么，在《Fate》的女性角色中，和自己最为相似的是谁呢？

川澄　嗯——，也不是间桐樱……应该说还是Saber吧（笑），吃东西很多这一点上或许很像，因为经常被共演的其他声优们这样说。

——在男性角色中你最喜欢的是谁呢？

川澄　（马上回答）吉尔伽美什！！当然是英雄王了。很遗憾不是士郎，他的温柔会在不经意间伤害到身边的人。关于吉尔伽美什的特性，他不仅仅是一副很了不起的样子，而且也同时兼备了实力和财力，这样的设定会让很多女孩子毫无抵抗力也是没有办法的事啊。

——在最后请对粉丝和读者们说一句吧。

川澄　这次的剧场版如此受欢迎，首先向支持我们的各位粉丝们表示感谢。想说的话题以及粉丝们想看到的章节，我相信绝对能够满足大家。还没有接触过《Fate》的各位，我很高兴看到你们借此机会接触到这个非常棒的型月世界。

Saber的魅力在于不轻易屈服，无论战斗还是恋爱……（笑）

植田佳奈

KANA UEDA



——植田小姐初次听到TYPE-MOON这个名字是在什么时候呢？

植田　那是还在关西的时候，加入某一个后期录音小组时，在小组里看到了TYPE-MOON制作的同人志和同人游戏后知道的。记得在那些同人志和游戏里，正好有刚刚发表的《月姬》。那就是初次知道TYPE-MOON的时候。



——知道得很是时候呢。

植田　应该还是在学生时代，身边就总有人在谈论“竟然能写出这么有趣的故事，看来在同人圈子里也有这么厉害的人们在呢”这样的话题，自己也听得很多了。

——可能做梦都没有想到过后来能有机会和这样一群厉害的人们一起工作吧？

植田　来到东京后，就经常看到了《月姬》制作成动画版的海报了。那个时候心里就很惊奇“啊，那个作品已经制作成动画了啊”，只是单纯地作为一个玩家去看待。还记得当时在甄选会上得到《真月谭月姬》的琥珀一角的演出资格时，自己心里非常惊喜的感觉呢。

——对TYPE-MOON制作组的第一印象如何呢？

植田　在甄选会上虽然已经见过面了，真正认识还是在决定了自己的角色之后正式录音的时候了。感觉他们就像一群还未忘记梦想的少年，但是也能感觉到成熟的大人的部分，觉得他们真的是一群很专业的制作团队，因此最开始还烦恼过要怎么跟他们搭话的好呢。

——紧张的不知道怎么办才好了？

植田　因为TYPE-MOON的各位总是好几个人待在一起，并且他们之间看起来关系都非常的好，他们的“团队默契”让人觉得很可怕、难以融入（笑）。但只要和他们说上话了就能感觉到大家其实都是很好相处的人，一开始要是早点跟他们说话就好了。

——对奈须先生和武内先生具体有什么样的印象呢？

植田　这终究只是我的个人印象，奈须先生是“妈妈”，而武内先生就是“爸爸”了（笑）。奈须先生给人的感觉很柔和，在录音时有什么疑问他都会拆分成一个个简单易懂的部分来指导你，也会在练习室里一边把自己埋在大量的台词本中一边用毛巾裹住自己（笑）。他确实很女性化的呢，在他身上有一种能让人安心下来的气场，能够让周围的人感觉好像是在自己家里。武内先生则是沉默寡言外加严格的印象，不过也有平易近人的一面，就像他在《Fate》的录音现场画了一张凛的插画然后送给我，是个很可靠的人。这两个人并肩站在一起的时候，简直就像一对关系良好的夫妻一样（笑）。

——现在重新思考一下，你认为TYPE-MOON的魅力点在哪里呢？

植田　无论是《月姬》还是《Fate》，整体氛围既不会太过灰暗也不会太过明亮，其世界观和空气感也简单地用颜色来表现……因此就不是像红色和蓝色这样的原色了。这样有些模糊不清的感觉，却又强烈地吸引着人的TYPE-MOON，我非常的喜欢。

——初次接触到《Fate》作品时有什么样的感想呢？

植田　既有魔术师出场，也有在神话中才出现过的英雄们，这样充满幻想设定的故事非常的令人兴奋不已呢。感觉每一对Master和Servant的组合也充满了各自的特色，无论是哪个组合都有趣得令人为之入迷。

——最开始你喜欢的是哪一组魔术师和从者呢？

植田　当然就是Saber组了啊，虽然我对士郎并没有投入太多情感吧（笑）。由于在自己玩游戏本篇时已经决定让我来饰演凛了，也许在这个时候自己就把情感投入到她身上了吧。现在经过了很长时间之后，现在我最喜欢的是凛和Archer这对组合了！

——还记得你对远坂凛的第一印象吗？

植田　我的感觉就是她人如其名，是个气场很强的女孩子。既有认真靠得住的一面，也有笨拙冒失的一面以及顽皮捉弄人的一面，充满了她的个人魅力呢。

——实际演绎起来的感觉如何？

植田　当让我给凛配音的决定突然下来的时候，我还很难想象自己的声音会从凛的嘴里发出来，因此在演绎的时候一直都觉得有一种很别扭的违和感。不过在演绎别的作品里的角色时我都没有这种违和……为此我还专门去询问了奈须先生“让我来饰演凛真的没问题吗”这样的问题，得到的回答当然是“没

植田佳奈
6月9日出生，经纪公司为アイムエンタープライズ。代表作品有《魔法少女奈叶》系列的八神疾风，《圣母在上》的福泽佑巳，《咲-Saki-》中的宫永咲以及《爱丽丝学园》的佐仓蜜柑等等。



问题”，但我心里仍然半信半疑地想过“真的吗～？在本人面前这个反应根本就不能说出来啊～！”（笑）

——这种违和感到现在也还有吗？

植田　没有了，到了剧场版配音的时候已经没有这种感觉了。此外在前一段时间给《Fate/Extra》录音时奈须先生还说“我很清楚植田小姐是给凛配音的最佳人选”……能够如此地被人相信，我真的觉得很开心。所以现在我不会再在心里还说“真的吗～？”这样的话，心里已经完全不会再迷茫！

——在演绎凛的时候有没有什么要点需要注意的？

植田　由于和《Fate》相关的衍生游戏就出了不少，首先就得以本篇的凛为基本，然后添加一些在各个作品中独有的细微变化。在TV动画中凛似乎压抑着自己的情感在一旁守望着Saber和士郎，在PS2版游戏中感情起伏就变得很强烈。在游戏和动画各自的领域里都有一些变化因此在演技上需要多加注意。

——话说回来，在剧场版中凛成为了第一女主角，这样一来情感起伏一定很大吧？

植田　说的没错。和游戏录音时声优要把每句台词都拆分出来单独录音不同，剧场版动画的录音都是连起来的，这样一来在情感方面的表现也会起伏更大。

——现在回头去看剧场版动画感觉如何呢？

植田　最为恰当地描述自己的反应应该说是呆住了。虽然自己觉得也有不尽人意的地方，但是能够完全和凛连接到一起我觉得真是太好了。

——印象中有没有什么来自粉丝的消息呢？

植田　发来消息的粉丝都是把TV动画全部26话都看完了的，真的是非常感激他们。另外有趣的地方是，有的粉丝发来评论，觉得在Berserker的每一声吼叫中“在这个场景应该说了什么吧”，充满了他们的想象（笑）。还有的粉丝专门数过吉尔伽美什究竟说了多少句“该死的”（笑）。

——如果和凛相比较起来，你觉得自己和她的相似点在什么地方呢？

植田　在关键时刻容易出岔子这一点很相似吧，并且出岔子的频率我觉得比凛要高。由于不是喜怒形于色的类型因此无论出了多少错也会装作若无其事，不让别人看出来，但是自己致命的笨拙点很多。和自己最为接近的角色我觉得应该是藤姐，只是不像她总是处在一个很High的状态，应该说是像没什么精神时候的她。不过我在自己家里都不怎么能平静下来（笑）。

——在《Fate》作品的男性角色中有没有你喜欢的类型呢？

植田　作为女性，虽然很希望被像吉尔伽美什这样唯我独尊的男人围着转吧（笑），但要是想找个老公的话还是Lancer比较合适。尽管平时话不多，该说话的时候从来不会说废话，遇到该做决定的时候总是能很果断地决定。我还是喜欢像这样能给人安全感的人，总是会以若无其事的样子给你善后。Archer虽然也很温柔，但是估计在我犯错的时候会指责我“你都干了什么”所以还是把他PASS了吧（笑）。

——请你说说对TYPE-MOON今后有什么样的期待。

植田　从个人角度来讲，我是希望能够在《Fate》的续篇里继续饰演凛的。虽然在樱的路线、《Fate/hollow ataraxia》、《Fate/Zero》还有广播剧CD中都出演过凛，果然还是想看到动画化的这些作品啊。作为玩家的话，我很期待下一部新作品会是怎样一个世界。因为我想一直一直就这样饰演凛，若是能让我担任她的配音到最后我会非常高兴。

——那么在最后请对粉丝和读者们说一句吧。

植田　包含《Extra》在内，《Fate》系列从今以后也会继续扩大，请大家一定要继续支持。另外《Fate》系列以外的TYPE-MOON作品也会继续发展下去，我也会和各位粉丝们一起继续期待的！

希望在不断扩展的型月世界中一直一直继续扮演远坂凛。

下屋则子

NORIKO SHITAYA



——你初次知道TYPE-MOON这个名字是在什么时候呢？

下屋　正好是在《Fate/stay night》制作成TV动画的时候，当时我刚好得到了去甄选会试演的机会。

——在甄选会上接受了樱这个角色的资格吗？

下屋　是的，主要就饰演间桐樱了。然后就是现场的工作人员让我演Saber试试，就试演了一下Saber。不过后来在在录音中听到负责为Saber配音的川澄小姐的表演后，觉得没有比她更适合这个角色的人了。

——结果就是你获得了樱这个角色的演出资格，当时心里有什么感觉呢？

下屋　心里当然是很开心。不过实际上到现在为止我都没有演过像樱这种类型的角色呢，通常都是扮演的个子娇小又很有精神的女孩子，因此在自己的试镜结束之后还心想着“看来我是得不到樱这个角色了”正准备回去了呢（笑）。所以在得到通知的时候自己还“哎~~”地觉得无比的惊喜。



——想必在甄选会现场也来了很多TYPE-MOON的制作组成员吧，你对他们的第一印象是？

下屋　因为相关成员真的是来了很多，因此在现场都没能和他们说上话，后来都是在录音室才直接对话上的。能够感觉到TYPE-MOON的各位真的是对自己参与的作品非常有爱啊。另外就是设定和世界观都非常厉害，应该需要头脑很好的人来思考这些构成的吧……。可是他们说的话并没有什么高深莫测的地方，跟我说话时都很平易近人，内容也很简单易懂。

——那么你在询问和角色有关的疑问时会不会觉得不自在？

下屋　是，真的是！感觉上就是你问一个问题就会给你一百个答案（笑）。无论奈须先生还是武内先生，给人的印象都是非常温柔。要是用颜色来比喻的话，那么他们两人都属于橙色或者黄色这样的暖色系。

——关于在TYPE-MOON作品中出场的角色们感觉如何呢？

下屋　虽然在TV动画和剧场版中都有出场，但是从不同版本的动画来看的话就会有譬如“啊，原来这个角色挺温柔的啊”或者“是个值得依赖的人”这样对他们的认知变化，非常的有趣。无论哪个角色都充满了个性，都拥有各自的过去和战斗的理由，了解得越多就越能感受到其魅力，令人为之着迷呢！

——角色们中间你特别喜欢的是谁呢？不限于《Fate》，其它作品中的角色也可以说。

下屋　《Fate》以外的作品嘛……我喜欢猫耳阿尔奎特。因为非常的可爱嘛（笑），觉得被它那种生性自由自在的感觉给治愈了！

——对于樱的印象，经过了TV动画和剧场版动画之后有什么变化吗？

下屋　乍一看之下樱总是一副很孤单的表情。像她和哥哥之间的关系，不堪回首的过去，这些细节虽然没有怎么描写，在动画版录音的时候把不同章节里的细节连起来阅读就能够理解了，不过演绎起来的感觉又是另一回事了。后来在《Zero》中再次接触到这个角色时我很自然地就回到了《Fate》的世界中，会有一种谜题正在一点点地完成的感觉。

——那么在初次饰演樱的时候有什么难点吗？

下屋　出现了相当多的错误。要多加控制不能表现得太过积极向前，表现出的感觉要能给人柔和的印象，这样的瓶颈非常多。但是后来在第一话后半部分，不知道什么原因自己的紧张感就突然消失，肩膀也放松下来，从这时候开始饰演起来就变得容易。现在的我已经完全找到了饰演樱的感觉，不用还得在大脑里思考一下了。也不会再心想这只是个虚构人物，而是作为内在坚强的女孩子去演绎她。

——在下屋小姐看来，樱最富有魅力的地方是哪里呢？

下屋　因为有着过去的痛苦回忆，因此她才会非常珍惜和士郎和藤村老师一边欢笑着一边吃饭的这些点点滴滴，把它们当作是无可替代的。无论多么小的喜悦，她都能从中感受到莫大的幸福……这一点我很喜欢，既坚强，又可爱，不禁会让人为她心疼到流泪（笑）。

下屋则子
生于4月22日，81Produce事务所所属，其代表作品有《GOSICK》的艾薇儿·布莱德利，《四叶游戏》中的月岛红叶，《黑神The Animation》中的黑以及《魔具少女》中的天谷春恋等等。

——说到过去的樱，当你听说樱的过去时是怎么想的呢？

下屋　相信玩过原作游戏的各位也会有同样的想法，毕竟根本难以想象她的过去会是什么样的情况而感到困惑。紧接着就会心想这是多么坚强的一个女孩子啊，进而想到她顽强地坚持到现在的情景，正因为如此我在演绎樱的时候一点犹豫也没有（笑）。因为完全和樱保持在同一个步调上，就不会有需要努力切换角色的时候，而是很顺畅地并且享受着这个过程地演下来了（笑）。

——关于樱的Servant，你对Rider有什么印象呢？

下屋　在录音开始前她给我的印象都是非常恐怖的一个Servant，让人觉得有些害怕。实际上她是樱身边最好的同伴，现在我觉得她就是姐姐一样的存在。说Rider是个能够依赖的对象一点也不过分，她总是想着拼命守护自己的世界，这样存在着的Rider真的是非常伟大。啊，还有点嫉妒为什么自己的Servant不像士郎和凛的那样是异性呢（笑）。

——那么抛开角色来谈，要是让下屋小姐自己来选择Servant的话你会选择谁呢？

下屋　我会选Archer，在剧场版里他高大的背影让我特别喜欢！这也算是一个杀必死吧（笑）。感觉想一直跟在那高大的背影后面，想一直被他保护。

——说到这次的剧场版动画，描写的就是“凛的路线”，很多粉丝们应该都在期待着把“樱路线”制作成动画……关于这方面你有什么感想呢？

下屋　我想去尝试！非常的想去试试！TV动画是Saber路线，剧场版是凛的路线，这样一来樱的路线难道会制作成OVA？（笑）毕竟原作中要是不把樱路线玩一遍的话就会有不明白的设定存在。真希望樱的路线也能制作



成动画啊……真的好想啊～（笑）。

——《Fate》的动画作品不少，其相关的衍生游戏也很多呢。

下屋　非常不可思议的是，《Fate》原作是一部非常严肃的作品，但是衍生游戏像《Fate/老虎大乱斗》这样恶搞要素众多的作品竟然也不会让人觉得别扭呢。看着被Q化的角色们时心里都不禁会觉得他们特别可爱。面对这样的作品一开始我也曾迷惑过究竟要怎样演绎才能表现出满是笑料的氛围，也不知道是不是用黑樱的状态来演会合适。不过现在已经很自然地接受了这类型的作品，演绎起来也很享受。

——概括起来说，樱对于下屋小姐来说是怎样的？

下屋　和樱的相遇对我来说是非常重要的一件事。扮演这样一个我以往都没尝试过的角色，对我来说是一个很大的分歧点，她也是我希望能一直演下去的一个角色。

——和自身相比较，你觉得自己和樱有相似的地方吗？

下屋　关于这个嘛，无论哪个方面都没有相似的地方呢。没有她那样的软弱和坚强，也说不上是跟她产生了共鸣，反过来说我也不像她那样不甘接受自己的命运，到现在为止也从来没有像她那样会有“为什么会变成这样”的想法。虽然她和自己完全不一样，可也不知道自己为什么就能非常理解这个角色。感觉就像是自己有双重人格一样。

——顺便一问你的拿手料理是？（笑）

下屋　哎？（笑）是手擀乌冬面（笑）。要是和我结婚的话能吃到手制的乌冬面哦。

——请你说说今后对TYPE-MOON有什么期待。

下屋　仅凭一部《Fate》就展示出这么广阔的世界，我也就希望它能够继续发展得更大。或许还可能出现没有樱存在的世界，但是可以的话，能作为间桐樱而一直在TYPE-MOON的作品中出现我会很开心。另外就是对于不知何时、会在何地、以什么形式出现的“樱路线”，请一定，多多指教了！

——那么在最后请对粉丝和读者们说一句吧。

下屋　相信各位粉丝们无论对樱还是黑樱都很了解了，但我也会担心大家会不会一提到樱就会觉得“好恐怖”呢（笑）。当然她的本性一定不会是这么可怕的，请大家也用对Saber和凛同样的心情去爱她！

从《Zero》返回《stay night》后完成了名为“樱”的谜题。

中田让治

JOHJI NAKATA



——中田先生初次读到小说版《空之境界》是在什么时候呢？

中田　在2002年发售的《空之境界》广播剧CD里我演出荒耶宗莲的时候也读了同人版本，这已经是6～7年前的事情了。最近我也购买了增加细节的再版《空之境界》来阅读，正因为是现在才会有想把作为原点的同人版重新读一遍的想法，只是感觉到奈须先生或许会不愿意看到自己曾经的作品呢（笑）。

——初次阅读时有什么感想？

中田　《空之境界》的最初章节实际上是第二章，后续的是第四章，由于这样的时间轴构成相当的复杂，一开始会让人感觉很难理解，但也同时让我感觉很久没有遇到过这种震撼到自己的作品了，因为原本我自己就是非常喜欢幻想、传奇这一类有着细腻构成作为背景故事的作品。过了一段时间再阅读就习惯了《空之境界》的作品世界观，然后沉浸在奈须先生独特的心情描写手法中，一口气将书给读完了。虽然上下卷合起来是一部量相当大的作品，但自己都在较短的一个时期内给读完了。当我还是学生的时候曾经有过疯狂地钻研阅读像《地狱的季节》这样晦涩难懂的作品的时期，阅读《空之境界》时让我有了和当初非常相似的那种感觉。在作品中有像“人类的根源”、“不适合于体制的灵魂”和“死”这样无论谁在思春期时都畅想过的要素。阅读结束之后，觉得就好象变回了当初那个年轻的自己一样。



——关于中田先生在剧场版《空之境界》里扮演的荒耶宗莲，你对其印象怎样？

中田　这次为了在剧场版《空之境界》中演绎荒耶宗莲我去重新读了再版书籍。阅读的时候对他的印象是非常粗鲁，后来看到了人设图，感觉他比自己的想象中更加聪明更加凛然。相比他的肉体的存在感，这个角色更能让人感受到他在精神上的强韧之处。荒耶是个已经在世界上存活了好几百年的人物，确确实实地拥有比两仪式更具有压倒性近战能力的强韧肉体，但是，相比这样的肉体，他那要更加强韧的精神力，才是荒耶这个角色的魅力所在。在作品中当他被苍崎橙子作为魔术师而被问道渴望得到什么时，尽管他的回答是“我不渴求任何东西”，但是我认为这句回答中包含了荒耶的坚强和清高以及他的悲哀。虽然不能说我曾经和荒耶有过相同的境地，但是若真的有这样的人存在，那么姑且不论善恶，我会很纯粹地觉得他很了不起。另外，从第五章开始荒耶就基本上没怎么出场了，但是他所给人留下的强烈印象和风格，会令人感觉即使说他是整部作品的最终BOSS也不为过。对我来说是一个非常有魅力的角色。

——确实荒耶是个拥有强烈个性的角色，只不过，演绎这样的角色对声优来说会不会太难？

中田　光是凭三言两语的话，还是能较为容易地描述出来。首先他给人的第一印象很少言寡语，说话时却让人觉得他的声音是从灵魂的底部绞出来的一样，意外的是个挺饶舌的人。要把很难懂的内容用委婉的方式说出来，用这种方式来表现出荒耶的寡然和无常感，是我现在最为苦恼的地方（笑）。对于身为声优的我来说，会心想“要是一直以这个调子来演绎的话，观众们一定会厌烦的。那么要不要试着在这个地方来点改变呢……”以及“在这个场景里要用这样的情感来演，情感的起伏要自然……”，虽然在我自己心里会对于如何配音做好这些计划，但果然还是感觉相当的困难。为了达到自己的理想，一切的世俗都毫不在意，荒耶只是在按照着自己的步伐前进。然而，我觉得还是尽量不要演出那种让观众认为他很沉重单调的感觉。

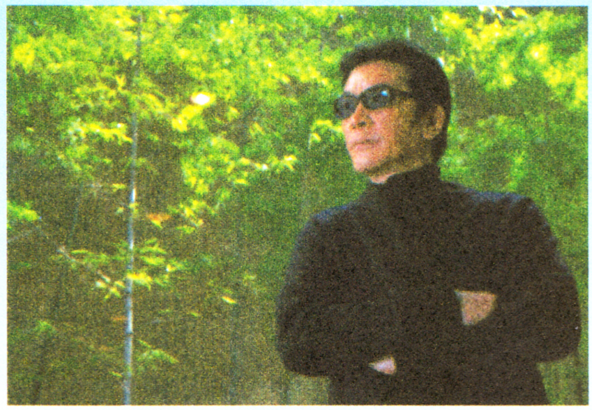
——说起来，在第二章的最后，插入了一段荒耶的个人独白呢。

中田　是“相互缠绕在一起的同时在相克的螺旋中等待”这段话吧？在阅读原作小说的时候，我还以为这部分是天之音，或者是作者奈须先生的声音。根本就没想到那会是在剧场版里我的台词，真是吃了一惊（笑）。当我知道那是荒耶的台词之后，就感觉到这是在往后的剧情中非常重要的伏笔，再次感受到了奈须先生的文笔功力之强。

——故事从第五章开始荒耶的戏份就增加了，你在录音的时候投入了多少热情呢？

中田　在我自身非常期待的同时，相对应的也感觉压力很大。《空之境界》中的出场人物，先不论荒耶，不管是主角两仪式还是苍崎橙子，她们都是不会让人感觉很普通的角色。虽然拥有特殊能力但是性格上也有问题，在不断探求自身起源渴望的同时也要注意不让自己在既有的魔道上更走火入魔。这样的人们试着去想象他们会用什么方式说话时，就会明白他们的发言都像刀刃一样锋利，给人的感觉就像是别的世界的人。在我

中田让治
4月22日出生，所属于大泽事务所。代表作品有《Keroro军曹》的Giroro伍长，《BLOOD+》的安锡尔·高尔德史密斯，《滑头鬼之孙》的牛鬼以及《岩窟山》中的基督山伯爵。



读原作时这种感觉非常的强烈，似乎要被禁锢住一样……想到自己要说这些台词，但心中却没有强烈情感来表达，这种感觉我仍然记得。在原作中，奈须先生对荒耶的声音是采用的“厚重”的表现方式，因此在读者心中已经形成了一个既定的印象。但是在电影中要想表现出具有压倒性的声音是很困难的，并且这不是简单的技术层次的问题，而是在饰演角色时如果不能很好地理解荒耶宗莲这个人物，就无法表现好他的内涵是怎样的。从这个角度上来说，饰演荒耶这个角色是一件非常困难的事情，难到让自己都恐惧。

——当你看完剧场版《空之境界》后的感想如何呢？

中田　最初我很惊奇那个《空之境界》竟然制作剧场版了。以前在出演广播剧时读的原作，当时是把自己从工作中脱离出来，单纯地作为一名读者来感受其中的乐趣，同时也觉得这样的作品应该不会映像化。因为首先内容就很复杂，出场人物的独白很多以及残酷的表现方式，要想映像化的话难度会很大。结果这样的作品不仅直接跳过了制作TV动画，还把全部七章都做成了剧场动画，实在太出乎人意料！究竟会制作成什么样的形式这一点我一直都很期待，同时也有不安。尤其是原作小说中两仪式和藤乃在桥上发生冲突的剧情让我记忆犹新，而在剧场版中这一段情节竟然用了好莱坞电影的表现手法，充满魄力的画面震惊了我。这样一来我相信不仅是原作粉丝，奈须先生自己看了也会非常高兴的。若是打比方，那就像是经过痛苦从自己肚子里生出来的孩子，不知不觉间长大成人后站在自己的眼前那样的感觉。

——对于中田先生来说《空之境界》的魅力在哪里呢？

中田　奈须先生描写的独特世界观以及出场人物的台词，都具有很强的迷惑性，这一点我是非常喜欢的。另外，每个角色都非常具有自己的个性，例如看上去只是个普通青年的黑桐，仔细想想的话他也是个奇怪的人啊。荒耶也是我在这么长的时间里扮演的角色中最难扮演的一个，并且我能很切身地感觉到这个角色的深不可测。

——在整个故事当中，你最喜欢哪一章呢？

中田　拥有未知力量的人之间的激烈厮杀的部分我虽然很喜欢，但我还是更喜欢第二章对出场人物的细致心理描写。文静的女孩“式”和有着杀人嗜好的“织”，这两种人格共存于一个少女的心中。这样的式在和黑桐相遇之后一点点发生的改变，以及一连串的猎奇杀人事件的犯人究竟是谁，再有在故事末尾，追赶黑桐的式会不会真的杀掉他等等……这许多的悬疑要素也牢牢地吸引着我。

——迄今为止中田先生已经演出了TYPE-MOON作品中的角色了，对于其中最具代表性的言峰和尼禄两个角色，请发表一下演绎后的感想。

中田　首先说尼禄，黑色外套下面隐藏着集合在一起化为混沌的魔兽，从视觉上就会给人留下强烈的印象。与其说他是典型的坏人，倒不如说他给人黑暗英雄的印象更强烈，饰演他的时候还是较为轻松的。在形象上和荒耶有相似的部分，但是比起做事反复无常的荒耶，尼禄在行为习惯上要更玩世不恭，攻击性也更强。人物设定上说他是由上百个灵魂融为一体且没有自我的状态，但很奇怪的就是他也会表现出喜怒哀乐等情感。作为反派角色，一亮相就跟人开打的这一点很直观，演起来既简单也有趣。

——那么在访谈的最后，请你向读者们再说几句。

中田　接触过剧场版《空之境界》和《Fate》的各位，一定比我更喜欢TYPE-MOON的作品，这样一来我无论说什么都显得冒昧了……（笑）一直以来我能够参与奈须先生的作品，实在是很幸运。和大家一样，我也非常喜爱言峰、尼禄和荒耶这些角色。接触过奈须作品的粉丝们，你们应该在心中怀着对喜爱作品的印象，发表过自己的同人志吧。这些作品会有一些反馈到奈须先生的心里，从我的角度也能感觉到。虽然不知道TYPE-MOON从今以后会有什么改变，但一定脱离不开粉丝们的影响。也请大家用自己的方式去爱它支持它，令TYPE-MOON在各种意义上发展得更大。如果我也能够参与，那将是我的荣幸！

感觉《空之境界》中的角色们说话都像刀刃一样锋利。

柚木凉香

RYOKA YUZUKI



柚木凉香

1月10日出生。隶属于81Produce。代表角色有《武装炼金》中的津村斗贵子、《传颂之物》中的艾露露以及《魔法少女奈叶》中的莎玛尔等。



——最初出演爱尔奎特的时候是什么样的呢？

柚木　当时光看图像以为爱尔奎特是个很成熟有大人感觉的女孩子，但制作组却指导我说“要更活泼更天真一点”。这样再演起来就容易多了。虽然很难想象（身为吸血鬼是什么样的），但本质上还是个普通的女孩子啊。在我迷惑的时候，制作组曾用“是我们拜托柚木小姐来出演爱尔奎特的，所以请放心地用柚木小姐的方式来演”这种话来鼓励我。所以我就放松下来按自己的感觉来演绎了。

——在柚木小姐看来，爱尔奎特最有魅力的地方是什么？

柚木　各种各样的表情吧。普通女孩子的表情，暴走的时候修罗一样的表情，作为真主之姬时的表情。因为平时的她真的只是个活泼的女孩子，所以另一面的表情才会如此醒目吧。另外，我比较中意的是她的服装。大概很少有像她这样着装如此简单的角色吧。没有任何修饰的长袖衫搭配长裙，没有一点暴露的地方。自从“月姬”诞生以来，经历了无数岁月，世上的流行风气也变了几变了吧，但爱尔奎特却一直是爱尔奎特的风格。这样反而让人觉得很新鲜很可爱。我个人也觉得简洁的服装很有魅力。

——爱尔奎特与您自身有什么相似点吗？

柚木　嗯，大概是没什么紧张感开朗地生活着这一点吧（笑）。

——反过来，有没有觉得与自己很不一样的地方？

柚木　没有她那样的胆量。我实际上是个谨小慎微的人。如果能像爱尔奎特那样活着的话人生会更有意思吧。

——猫姬是您出演的另一个性格完全不同的人物吧？

柚木　猫啊，如果不做到毫无邪念的话根本不行呢。光想想就觉得很难做到。虽然事先拿到了原稿，但也就是匆匆浏览了一遍的程度而已，所以是边感受着现场的气氛边演绎的。该说是不能事先考虑好演技再演的角色吧，总之如果考虑太多的话反而做不好（笑）。

——有即兴表演的时候吗？

柚木　有的。某些单词，例如“ウイーン（英语“win”）”，我一开始以为是某个拟声词，于是念成了“ウイ~~ン”。但大家说这样似乎更符合猫的性格，所以就按照这个样子来了（笑）。

——收录的时候有什么趣事吗？

柚木　当时有一个场景是猫说“我们是外星人”。我心想“哦~原来是外星人啊”，于是用手拍着喉咙说“我~们~是~外~星~人~”，结果制作组的工作人员们全都爆笑起来，“柚木小姐，那种特效加工交给我们就好了，请像平时一样讲出来”（笑）。

——《月姬格斗》作为系列作品，与最新作《嗜血之战再临（Actress Again）》（以下简称《AA》）一起被移植到了家用机上面。《AA》的收录是一年之前的事了，现在回想起来是什么感觉呢？

柚木　说起来，感觉并没有过多长时间呢。在新作发售的时候，也有不是全部收录进去而是在后来再追加发售的情况，所以一年之中会出演好几次爱尔奎特。比起久违更有一种成为了日常生活一部分的感觉，并不觉得已经过了很长时间。

——随着移植到家用机上，《月姬格斗》对您来说是不是可以称得上一个转折点呢？

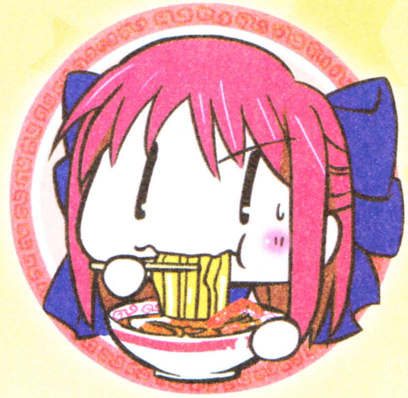
柚木　我刚刚开始接触声优工作的时候遇到的就是《月姬格斗》，所以对我来说它是一部怀有深厚感情的作品。

——可以称作是一同走到现在的作品了呢。

柚木　是的。TYPE-MOON的各位，从最初的《月姬》开始，陆续发表了《月姬格斗》、《Fate》等等，每一个都是大人气作品。能参与其中，我真的非常高兴。

高野直子

NAOKO TAKANO



高野直子

6月16日生，所属会社Sigma7，代表作为《机动战舰大和号》中的惠•蕾娜德，《心跳回忆2》中的寿美幸，《祝福的钟声》中的雪莉•梅伊克拉夫特。

——高野小姐出演TYPE-MOON的作品时是否有些值得与读者分享的经历呢？

高野　参加《MELTY BLOOD》的试音会大概就是我与TYPE-MOON产生交集的第一步吧。爱尔奎特和秋叶等角色我也接受了试音，但是见到琥珀的角色，试读了下她的台词之后瞬间就决定“啊，我一定要去饰演琥珀！”结果最终真的成为了琥珀声音的担当者，真的很开心。

——TYPE-MOON的成员给你留下了怎样的印象？

高野　大家都是很温和的人，在录制的时候与奈须先生和武内先生碰了面，他们一如既往的十分亲切。TYPE-MOON原本是从制作同人作品起家，之后不断发展壮大，现在也有了自己的杂志《TYPE-MOON ACE》，并且成立了规模巨大的游戏制作公司。一般来说，取得了这样的成绩之后，对人的态度多少都会有些改变，但是与他们会面的时候总有一种“勿忘初衷”的感觉。就算是在现场，每次也都有种仿佛在自己家中的感觉，“久违的会面真的很开心~”这种期待的感觉很令人开心。



——你认为自己所饰演的琥珀身上有什么魅力之处呢？

高野　平时就像普通的女孩子一样是个可爱的女生，但是事实上不仅如此，她心里总是在策划着些什么鬼点子，超级喜欢恶作剧，就是这样一个与外表有些差距的孩子。我自身也与她有些相似之处，由于是AB血型的双子座，因此性格上本来就有两面性跟四面性……啊，其实刚才说的那个是骗人的，四面性的性格什么的根本没这回事，不过喜欢恶作剧倒是真的。

——真是意外的共同点呢。

高野　琥珀最初是那种喜欢照顾别人的温柔系的人，不过从显露出猫控特性和腹黑烹饪师的特技之后，逐渐角色性质开始变化了，其实说到底就是越来越腹黑了而已（笑），是个让人讨厌不起来的角色。不过话又说回来，TYPE-MOON塑造出来的角色都有着鲜明的特点，能够拥有那么高的人气也是理所应当的。

——在演出的时候是否有比较辛苦的回忆呢？

高野　在为角色配音的时候，我一般不会刻意去思考“这个角色是这种性格，所以我必须得用这种语气来演绎出来”之类的事情，而是会根据自己对角色的理解，依靠自己的感觉和心情来发挥自己的演技。而在选择琥珀这一角色的时候则格外顺利，心中的想法与工作人员们的设想几乎完全一样，所以可以说没什么感觉困难的地方。不过在试演其他角色的时候果然还是不行啊，需要修正的地方太多了，这么说来，我果然最适合的角色还是琥珀嘛（笑）

——有没有对你产生影响的作品呢？

高野　我十分喜欢江国香织小姐的小说。每次工作结束，为了转换心情我都会去读一下江国小姐的小说，在读了《我的小鸟》之后，我也开始养了一只鹦鹉呢（笑）。在我刚开始工作的时候，受到大前辈政宗一成和池田昌子的照顾，曾在舞台上朗读过高村光太郎先生的《智惠子抄》。当时才刚刚迈入声优的领域，需要学习的东西有很多很多，当时被教导说“高野只要凭借自己的感性来自由发挥就可以了”。之后的工作中我也一直牢记着当时前辈们对我的教诲，直到现在也是如此。

——最后，请对TYPE-MOON和读者们说几句话吧。

高野　长年以来能一直出演TYPE-MOON的作品，我觉得十分幸运。看到工作人员每天都要面对紧张的日程安排，希望他们今后也多多留意自己的健康状况，继续创作出更加精彩的作品。也很感谢各位读者能够喜欢TYPE-MOON的作品，能够对琥珀抱有如此深厚的感情。作为声优我总按照自己的想法去演绎角色，不知道大家对此是否觉得满意呢？无论如何，今后也请继续支持TYPE-MOON，支持琥珀，相信今后还会有机会与大家见面的。

铃村健一×坂本真绫×奈须蘑菇

KENICHI SUZUMURA/MAAYA SAKAMOTO/KINOKO NASU





——听说前几天进行的第七章最终录制，奈须先生也到场了，感想如何？

奈须　录制完成的时候，坂本小姐和铃村先生收到了制作组赠送的鲜花，两人差点被掌声淹没——虽然眼前是这样一副令人感动的场景，但当时所有在场的人的共同想法却是“根本没有一点结束的感觉啊”（笑）。录音确实已经全部完成了，但作画和编辑都还有很多工作没做完，所以还不能说结束。

铃村　奈须先生也是这么想的吧。离最终录制结束已经过去一周了，但我也没怎么有结束了的实感。

坂本　说起来我也是呢。因为交给我的部分已经做完了，所以现在进入了静静地等待一切顺利完成的状态。

——对奈须先生而言，从原作执笔开始已经过去了十年，有没有特别感慨的地方呢？

奈须　说实话没有那种“总算是完成了”的想法。怎么说呢，感觉比较奇妙。大概是因为《空之境界》对我来说，是已经“死过”三次的作品吧。

——“‘死过’三次”是指？

奈须　首先是十年前完成原稿的时候迎来了第一次死亡。后来做成同人志出版的时候又死了一次。那个时候，也没想过什么“竟然能走到这一步啊”。后来讲谈社的小说版《空之境界》出版的时候是第三次死亡。到了那个阶段，因为是已经脱离了自己双手的东西，所以很自然地就接受了。“那已经是别人的东西了吧”，就是这种仿佛看着已经成家立业、不再需要自己庇护的孙子一家人在一起的感觉。经历了这些事，后来再看《空之境界》剧场版第一章的时候心里也有一股难以名状的感动，但之后就再也没有在那之上的感慨了。

——坂本小姐和铃村先生第一次读《空之境界》小说的时候是什么心情呢？

铃村　那种话要在奈须先生面前说的话，可是需要很大勇气呢（笑）。

奈须　不不，你这样说反而让我也害怕起来了。所以，请尽量用委婉一点的说法……

坂本　那还是我先来吧（笑）。我以前并不知道有《空之境界》这部作品，是在决定出演式的时候才开始读的。读了一章之后，怎么说呢，感觉很“古旧”。但是在忍过了“古旧”的那一部分后，等待着自己的是从来没有在其他的书中体会过的冲击。

奈须　是这样吗！？

坂本　无论谁都可以成为当事人，网罗了各种主题，但又能把这些想法准确地传达给接受的一方。然后还有作为核心的主旨、娱乐性以及奈须先生自己的思想，这些都神奇地调合在了一起。居然能把一部小说写到这种程度，真的给了我很大的冲击。

——那个时候奈须先生只有二十几岁吧？

奈须　或许正因为年轻才无畏吧。那个时候的自己从来没想过会有现在的状况，更没想到是由这两位来演绎的。

坂本　阅读原作的时候所感受到那个两仪式，如何才能使她再生呢？这种事自己真的能做到吗？这些对我来说是很大的压力。但我真的很开心，竟然能出演这么重要的角色。能与这样一作品相遇并参与其中，感觉就像是命运的安排一样。

——看来，《空之境界》的原作在坂本小姐的心里真的占了很大的分量呢。

坂本　我读书的时候会在喜欢的地方插一枚书签。事实上，《空之境界》的第一章一枚书签也没有（笑）。但从第二章开始书签慢慢多了起来，后来越来越多导致书膨胀地厉害所以到中途的时候不得不放弃了。对我来说，《空之境界》已经是一本无比喜欢到“净是书签”的小说了（笑）。

——铃村先生是怎么认为的呢？

铃村　其实我和坂本小姐的感觉差不多。

奈须蘑菇
11月28日出生。隶属于TYPE•MOON。脚本家。代表作有《月姬》、《Fate/stay night》以及《魔法使之夜》等。

坂本真绫
3月31日出生。隶属于fortunerest。代表角色有《天空之艾斯嘉科尼》的神崎瞳、《樱兰高校公关部》的藤冈春绯以及《EVA新剧场版•破》的真波希•玛丽•伊兰崔亚斯等。

铃村健一
9月12日出生。隶属于INTENTION。代表角色有《机动战士高达SEED•DESTINY》的飞鸟•真、《歌之☆王子殿下》的圣川真斗、《假面骑士电王》的龙塔罗斯以及《银魂》的冲田总悟等。

读第一章的时候一面认为“好难懂啊”一面又觉得“有什么了不起的事情发生了”。目的并不是聚集观众，而是淘汰。能承受住第一章的人才有机会领略后面的精彩。因为从第二章、第三章开始就会被一口气吸引进去，见识到里面的奇幻要素和奈须先生的独特思想。并且，这些居然是奈须先生在二十几岁的时候做到的，对我来说可是不小的震惊。因为我现在也在尝试作词，所以受了奈须先生很大的影响。让我深刻地体会到，居然存在这么厉害的人，看来我以后还得多多努力啊。对我来说，《空之境界》就是这样一部作品。

奈须　那是我的荣幸。读起来这么难懂真是抱歉。给我忍着（笑）！正如二位所言，第一章扮演的确实是“古旧”的角色。执笔的时候在我的脑子里一直有一个关于第一章的主旨，那就是“我喜欢这种风格。接下来要展开的也是这种风格的故事。波长不合的人就去给我看其他的小说！”这种作者自身的想法表露。首先请判断一下在频道上合不合拍，如果能跨过那个栅栏的话，绝对带你去有趣的地方。因为有这种自信，所以稍微难懂一点反而更好。

——在距离现在十年以前，奈须先生是以什么样的心情写《空之境界》的呢？

奈须　虽然是兴趣的一环，但那个时候也是有今后想靠写作吃饭的想法的。合作多年的武内崇，从很久以前开始就是我的强力支持者。因为他一直顽固地相信着我的才能，所以我也开始认为那并不是我自己的错觉。就是“相信着他所相信的我”这样。于是在写了几个作品后，决定作为25岁的自己迄今为止所积蓄的力量的总决算，开始书写《空之境界》。更准确地说，是在注意到的时候已经成了这样的作品。前面也说过这是一部包含了既令读者欣喜也令他们痛苦的元素的作品。凝缩了当时想做的事和将来想做的事写就的，就是《空之境界》。

铃村　我当时读的时候，印象最深刻的并不是登场人物，而是“这部作品就是名为‘奈须蘑菇’的人”这样一种感觉。虽然当着本人的面说不太好意思（笑）。

奈须　不，这样说正中靶心。用感性写作的人不管怎么说都会把自己暴露在“书”的核心或框架里。不是登场人物，而是把自己置身于作品本身。虽然干也曾说过的“如果能一直这样活下去的话就好了”也是我自己的理想，怀着“如果身边存在一位这样的朋友的话就不会伤害任何人了”这种白日梦一样的想法。

铃村　强烈赞同。干也那种无论置身什么状况都不会失去自我、自然而然地贯彻着中庸之道的地方很令人羡慕。

——坂本小姐和铃村先生，二位在12年前是什么样的？

坂本　说起12年前，是第一次主役的《天空之艾斯嘉科尼》刚刚结束的时候，那时候我还是个高中生。事实上与第二章中式的年龄差不多。如果按年代来算的话，式与我是同龄的。

奈须　原来如此！换算成现实中的时间的话，式与现在的坂本是同龄的！呜哇，居然有这种事！

铃村　这样《空之境界》的十年后也可以写了（笑）。不过，已经没有什么事件了吧。

奈须　不不，现在的式可是前所未有的脚步轻盈呢。“为了充电去旅行吧”，于是现在还在欧洲流浪呢。听着风的歌声（笑）。

坂本　小时候因为喜欢演戏和唱歌，所以8岁的时候就在儿童剧团里演话剧了。到了高中之后，开始边上学边在其他人参加社团活动或打工的时间里做一些声优方面的工作。

奈须　想一想真的很了不起呢。一个只有16、7岁的女孩子，与大牌声优们并肩站在一起，应该是很难忘的人生体验吧。就算是现在的我，都会对录音棚的空气感到紧张呢。当时坂本小姐的压力可想而知。

——最后，请奈须先生对坂本小姐和铃村先生说几句话吧。

奈须　那我就冒昧地说几句吧。辛苦了。还有，非常感谢。原作《空之境界》是传奇向作品，剧场版《空之境界》则更接近写实作品。但因为也含有特异能力和魔法这样充满幻想性质的元素，所以很难把握该用什么样的情绪来演绎。如果太飘忽的话会脱离原本的世界观，但又不能按写实电影来表现。不仅是这种复杂的状况，二位担任的角色本身也很难驾驭。但是，两位却完成的非常出色。出演既凛然又梦幻的“式”的坂本小姐的演技，与出演虽然朴讷却能感受到灵魂的强韧的“干也”的铃村先生的演技。制作组工作人员的力量构筑起了《空之境界》的世界，但两位却如风般吹醒了式与干也的生命。我作为原作者以及制作组的一员，同时代表所有的粉丝，对你们表示发自内心的谢意。

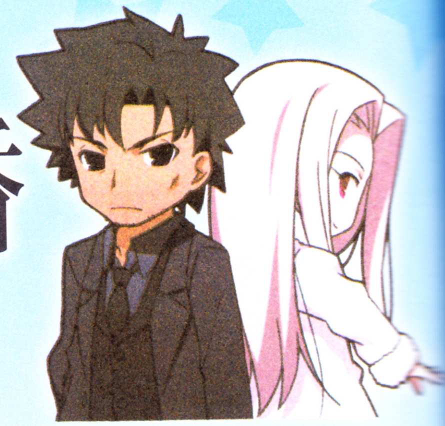
坂本　非常感谢！

铃村　真的很开心。非常感谢！

主旨与娱乐性以及奈须先生的思想，奇迹般地融合在了一起。（坂本）

小山力也×大原沙耶香

RIKIYA KOYAMA/SAYAKA OHARA



——首先让我们来听一听你们如何与《Fate/Zero》（以下简称《Zero》）这部作品相遇的吧。

大原　最初在录制《Zero》的CD时，我去参加了试音会，而直到被录取之后才听说，原来饰演我丈夫的声优是小山力也先生。这肯定也是一种缘分吧！能够与最喜欢的声优共事，真的十分开心。

小山　我在《Fate/stay night》（以下简称《Fate》）动画化的时候被叫来饰演切嗣这一角色，虽然只说了“月色好美丽”这么一句台词就挂了，出场也不过就这么一点时间。但是，不知为何工作人员好像十分看重这点剧情，当时我还疑惑“就这么一句话而已值得这么看重吗”。当然最终还是很开心地录制完毕，但那时依旧不明白这句话到底有什么特殊之处。而最后，这一场景出现在了《Fate》开始的地方。当知道它其实是整个动画的关键场景之一时，我真的有点被吓到了。以此为契机，《Zero》中的切嗣也是由我担当。也许这也是一种缘分吧，真没想到之后会有这种展开呢。

——当得知将要参加《Zero》的录制时，最初的心情是怎样的呢？

小山　最初心里十分感激，但同时也觉得必须要认真学习一番才行，总之就是这种又开心又谨慎的感觉吧。

大原　由于原作小说实在是分量十足，最初的想法是“这还真是一个艰巨的任务呢”。不过一旦开始翻开书页，就迅速被故事内容所吸引，我记得当时三天就把整本书都看完了。虽然之前也读过不少书，但能这么吸引我的书已经很久没有见到了。而当得知能饰演自己喜爱的爱丽，心里十分兴奋和开心。

——对于《Zero》所描绘的世界有什么感想？

小山　从中真的能感觉到创作中的各种执念啊。大家都还很年轻，就能拥有这种令人生畏的爆发力，果然有种少年成才的感觉。

大原　的确，大家身体中仿佛是包含了某种能量一样呢。《Zero》的结束正是《Fate》的开始，也就是说《Zero》的结束是无可避免的。虽然故事中说了很多残忍的话，但当读完原作之后却让人觉得无法忘怀。故事中的每个角色都背负着沉重的责任，就算切嗣以外的人去担任故事的主人公我也并不觉得奇怪。虽然那些残酷的话让人心中有些难过，但正因如此，也可以感受到角色们所怀有的坚定信念，同时，也能了解他们心中软弱的部分。

——对于各自担当的角色能够很容易地把自己代入进去吗？

小山　由于准备的材料很多，所以能够很好地把握住切嗣这个人物。不过，之后自己也思考了很多，按照自己的理解把切嗣塑造出来，也是花费了相当的时间。不过，正因为耗费了相当的时间和精力，才能够全身心地投入进去。

大原　正如力也所说，可供参考的材料很多，不过正因为资料太过丰富，反而让人有点不安，不知道能否真正把握住人物的性格。在第一话开头，爱丽刚刚生完伊莉亚，正处在人生最幸福的时刻，但这时切嗣在祝贺之前却说了“总有一天我会令你陷入死地”，由此可以想象出来他们到底背负了多么沉重的负担。比起身为女性的自己的幸福，爱丽更加看重真嗣想要实现的理想，这份不可动摇的意志令人十分印象深刻。

——对于自己所演绎角色的魅力有什么看法？

小山　对于切嗣，他身上那种非同一般的绝情和孤高有着令人为之心动的魅力。虽然也有着铁石心肠的地方，但他能够直面自己的弱点，并且可以冷静理性地对待，绝对不会有丝毫的动摇。这种人可以说是最强的——虽然也有自己的弱点存在。不过对于切嗣来讲，这也是他最大的魅力了吧。

大原　爱丽可以用“洁白无暇”来形容呢（笑），连衣服都是纯白色的。从爱丽的身上能够感受到那种非同寻常的清洁感和无垢感，普通的人类是没办法给别人这样的感觉的。但是正因如此，她才能彻底地接受切嗣这种人，而切嗣才能同样爱着爱丽。但是，与她完全接受自己命运的这份坚强相反，在来到冬木市之前，爱丽却从来没有踏出过爱因兹贝伦的城堡一步。从未与社会接触的她因而比起一般人少了很多情绪化的东西，她就像一个拥有婴儿般纯净心灵的少女一样惹人怜爱，同时也有了身为母亲的自觉，以及对于自己爱情的感悟……虽然这些特点堆叠在这样一位女性的身上总觉得有些不平衡感，但正是这种不平衡感使她更加可爱。

——那么，对于彼此的角色有什么感想吗？

大原　切嗣毫无疑问是个邪魔外道啊，很多时候都很过分（笑）。

小山　在本人面前居然这么说（笑）。

大原　虽然在比任何人都爱切嗣的爱丽眼中，切嗣做的都是一些非做不可的事情……但是，这份坚定不移的信念在令人感到钦佩的同时，也能表露出他心中一些软弱的部分。虽然嘴里说着他是“邪魔外道”，但心里还是觉得有点悲伤呢（笑）。

——那么，被称为“邪魔外道”的小山先生有何看法呢？

小山　虽然切嗣经常做一些暗箭伤人的事情，但是一直坚定地贯彻着外道铁则的切嗣，在我看来也是个不折不扣的邪魔外道呢。

大原　那爱丽呢？

小山　爱丽从这点来讲堪称完美啊。令人着迷的美貌，对心爱之人用情至深，对周围的

小山力也

12月18日生，所属公司为剧团俳优座。代表作为《传颂之物》中的哈克奥罗，《名侦探柯南》中的毛利小五郎（第2代），《火影忍者疾风传》中的大和，《Fate/Zero》中的卫宫切嗣等。

大原沙耶香

12月6日生，所属公司为东京俳优生活协同组合。代表作为《xxxHOLIC》中的壹原侑子，《听爸爸的话》中的小鸟游祐理，《传颂之物》中的乌露托莉，《军火女王》中的法尔梅等。



朋友细心周到，努力地学习周围不懂的知识，这些都赋予她新鲜的活力。而且，那种能令身边的人都感到温暖的温柔，令人真心感到她的完美无瑕。不过正因如此，才更让人忍不住去捉弄她啊（笑）。

大原　是这样吗？（笑）

——这对夫妇给你们留下了怎样的印象呢？

小山　就算不从切嗣的角都来讲，爱丽也十分令人怜爱。为了自己心爱的人一切都可以牺牲，无怨无悔地付出，没有一丝怨言，最终失去了一切，实在是让人难以忘怀。

大原　从女性的角都来看，切嗣对待爱丽就像是父亲对待女儿那样，如果能多将自己心中的爱意表达出来就好了。

小山　没错，直白地倾诉爱意的语句几乎没有吧。

大原　现在重新回顾一下整部作品，切嗣对爱丽几乎没怎么说过甜言蜜语吧。切嗣如果能多倾注一些爱情进去将会怎样呢？身为女性真的很想看看这幅场景呢（笑）。真想对剧中的切嗣说出这些话呢……

小山　就设定来讲他还真是个幸福的男人啊，明明这么残酷，还能这么被人爱着，真令人羡慕（笑）。

——对二位来讲，印象深刻的场景有哪些？

大原　每次被大声呵斥都会战战兢兢，仅仅被Rider弹下额头就能整个人飞出去的韦伯真是超级可爱啊（笑）。又酷又帅的角色有很多，而感情起伏十分剧烈的二人反而更容易引人注目，就算只在旁边看着也觉得十分有趣。在作画上也很好地将战斗场面的宏大与气势表现出来，Saber的誓约胜利之剑让人仿佛能感受到巨大气流迎面扑来，为了表现出其威力，特意将挥剑的场景进行了CG加工处理。动画制作经过了很多人的反复加工，而我们声优则配合场景表现出与画面相符的气势，这样相互叠加的效果才塑造出这样一部作品。

小山　我对故事刚开始的时候，出现在屏幕上的连绵不断、无边无际的爱因兹贝伦城堡喜欢的不得了。当时在试映会上看到这一幕的时候真的吓了一跳。

大原　我觉得不管哪一话都能做成剧场版来观看，这种画面只能在电视上放映真是太可惜了。

——说不定之后真的会有剧场版出现呢。

小山　只要提出这个意见，制作组的人们肯定会加以考虑的吧。

大原　是啊，现在已经动画化了，是不是因为当时经常在广播里说些“啊，真想动画化呢”之类的话的缘故呢？（笑）

——二位对于TYPE-MOON作品有什么看法？

大原　原创的魔术、吸血鬼题材作品给我留下了深刻的印象，不管哪部作品中，“恶”都拥有强大的实力，而且作品中所洋溢着的独特的氛围是其他作品所无法媲美的。

小山　的确是这样。奈须和武内二人从中学时代就相遇了。他们在一起并非为了盈利或者借机引起话题，而是因为各自的才能和想法才聚集到了一起。这样被命运所眷顾的二人所产生的执念，不管经过多少年都会闪耀着光芒。所以，不管何时他们的创作力都不会枯竭，杰出的才能始终被人们所记住。

既坚强又软弱的性格，这正是切嗣的魅力所在。（小山）

——最后，说说你们对TYPE-MOON今后的期待与读者们的寄语吧。

小山　一定要出剧场版啊！精良的画面还是要在大屏幕上看才更加令人愉悦吧（笑）

大原　TYPE-MOON的作品，不管是小说，游戏，还是其他派生品都拥有无限的可能性，而关于这次的《Zero》，真希望能看到Master和Servant之间发生的那些温暖人心的日常故事啊。还有，关于切嗣与爱丽是如何相遇的经过，我个人也很有兴趣，希望虚渊先生能够为我们多写一点啊（笑）

小山　大家可以满怀期待地等着后续，TYPE-MOON肯定不会辜负我们的（笑）

大原　《Fate/Zero》并不会就此止步，今后也请多多关照！

除了奈须蘑菇和武内崇，TYPE-MOON中还有着很多精英，一起来看看他们的资料吧！

TYPE-MOON ALL STAFF PROFILE

笔名
pen name

①职位・工作内容
②出生年月
③籍贯
④兴趣

武内崇
Takeuchi Takashi

①原画・制作人
②8月28日
③千叶县
④工作和读漫画

奈须蘑菇
Nasu Kinoko

①作者、杂务
②11月28日
③宇宙的彼端
④工作和游戏

清兵卫
Kiyobee

①程序员
②3月10日
③福冈县
④游戏

KATE
Kate

①音效制作
②3月11日
③东京都
④读书、游戏、看足球

OKSG
Okashige

①后勤服务
②10月5日
③大分县
④自助调酒

小山广和
Koyama Hirokazu

①美术设计・CG、插画质量监督
②3月4日
③千叶县
④看电影

BLACK
Black

①美术设计
②11月4日
③枥木县
④看电影

德
Nori

①营业
②6月3日
③福岛县
④旅行

苍月タカオ
Aotsuki Takao

①美术设计
②11月22日
③新泻县
④练画、摄影、健身

つくりものじ
Tsukuri Monoji

①剧本
②1月3日
③香川县
④——

星空めてお
Hoshizora Meteo

①企划・脚本
②——
③东京都
④旅行、摄影

のきつ
Nokitsu

①版权管理、活动运营
②9月12日
③大分县
④漫画、游戏、拉面

下越
Shimokoshi

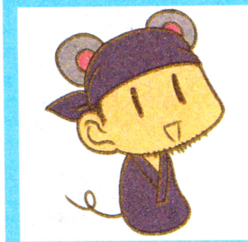
①美术设计
②8月15日
③琦玉县
④自行车、园艺

砂取音幸
Sunadori Neko

①3D担当
②11月24日
③鸟取县
④摩托车、猫的摄影

TYPE-MOON 工作人员 Q&A

通过问答形式，让我们一起走进TYPE-MOON工作人员们那鲜为人知的另一面吧！



武内崇



奈须蘑菇



清兵卫

问题	武内崇	奈须蘑菇	清兵卫
1 [illegible]么的时候你觉得最幸[illegible]？	读在活动上买的TYPE-MOON同人本的时候	完成当日工作后睡觉 or 打游戏	和孩子玩耍的时光
2 [illegible]什么时间、什么地点？	SteakHouse B&M（一家餐厅）	拂晓时的家	杂货店
3 [illegible]用一个词来形容自[illegible]，你选什么？	愚直	蘑菇头（指的是钻研那方面）	懒人
4 [illegible]年间最开心的事是什[illegible]？	在TYPE-MOON Fes.上，最后大家的热烈鼓掌	被别人欣赏	通过TYPE-MOON Fes.的成功，发现有很多人支持
5 [illegible]后的梦想是？	去英国，拜祭亚瑟王之墓	在天空中飞翔	创造出能让多数人开心的作品
6 [illegible]自己来说，TYPE-MOON是什么？	同道之人的集合	家和天堂里的天使	团队
7 [illegible]粉丝们说一句话。	多谢大家的支持，今后我们会继续努力。	哪怕我变成大叔也会陪伴大家的！	为了不辜负大家的期待，以后也会加油的！

TYPE-MOON 10 configuration factors

构成武内崇的十大要素

幽☆遊☆白书
肖申克的救赎
风之谷
少年漫画
平板电脑
金发萌娘
Comic Market
TYPE-MOON
家庭
所有合作过的导演、制作人

构成奈须蘑菇的十大要素

奔向地球
魔界都市blues
冒险少女娜汀亚
十角馆杀人预告
魍魉之匣
BUCK-TICK
SOFT BALLET
文豪的Word processor
咖啡
在网上写《空之境界 式》的时候改变了人生观

构成清兵卫的十大要素

超级马里奥
机器猫
小双侠
机动战士高达
自行车（最近没骑）
RealForce91U
电子游戏厅
玩用来展示的PC
一块打游戏的朋友
TYPE-MOON成员



KATE

1 做什么的时候你觉得最幸福？
给东京绿茵队加油的时候

2 喜欢什么时间、什么地点？
自己家、味之素体育场

3 如果用一个词来形容自己，你选什么？
听天由命

4 10年间最开心的事是什么？
TYPE-MOON Fes.非常热烈

5 今后的梦想是？
做出更好的音乐

6 对自己来说，TYPE-MOON是什么？
像俱乐部一样

7 请对粉丝们说一句话。
今天的一切都拜大家的支持所赐，今后也请多多关照！

构成KATE的十大要素

机动战士高达
机动警察2 the Movie
热拳本色
占星术杀人事件
再见，天使
最终幻想
合金装备
怪物猎人
家庭
朋友



OKSG

1
能活着我已经觉得赚了

2
家庭餐厅

3
事超多

4
生了个女儿
（在二次元世界）

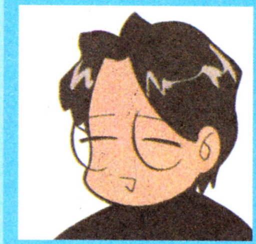
5
先弄完正在做的DRAMA CD

6
飞翔吧！虎眼道场！

7
希望今后10年也能陪伴大家

构成OKSG的十大要素

FLCL
绵延的瓦房盖
竹本泉
川原由美子
Pomera
青春期……？
姐姐买来的Animedia
发现笞帚
TYPE-MOON成员
和ひびちか相关的各位



小山广和

1
休息日一口气看完录好的动画

2
宅在自己家

3
怕麻烦

4
在《魔法使之夜》中担当重任

5
成为3D造型师

6
以前觉得是游戏厂商，不过现在已经凌乱了

7
青子可不是一直都穿着打底裤的哦~

构成小山广和的十大要素

Berserk
皇家骑士团系列
奈须世界系列
大屏幕等离子电视
手办
Mac
从学化学的变成画画的
村田莲尔
安彦良和
高桥留美子



BLACK

1
在有氛围的情况下看电影

2
午夜零点

3
事儿多

4
公司组织的旅行（去海外）

5
靠很少的人做出一个软件

6
工作的地方

7
我比较随性，请多关照

构成BLACK的十大要素

自己公司的作品
星空回忆
电影预告片
名人的签名
拉面
在拉斯维加斯输很多钱
TYPE-MOON成员
成龙
作者
插图师



德

1
骑自行车的时候

2
清晨的温泉

3
快乐

4
《Fate/stay night》的发售

5
骑摩托车绕日本一圈

6
很普通又很不普通

7
谢谢大家！

构成德的十大要素

Tunnels & Trolls
究极超人
摩托车
自行车
汽车
旅行
TRPG游戏
PBM游戏
千叶的朋友们
老家的朋友们



苍月タカオ

1
在盂兰盆节、正月和侄子侄女一块玩

2
在体育馆运动

3
努力

4
第一次去海外旅行（欧洲）

5
提高绘画水平

6
岔路口

7
我的工作很不起眼，今后也请多关照

构成苍月タカオ的十大要素

家庭影院
EVA
照相机
镜头
数码绘图板
纸
铅笔
素描本
父母
姐姐



星空めてお

1
读书（虽然最近没怎么读）

2
书店、列车的车窗

3
喜欢新事物

4
在国外交到朋友

5
没有特别想做的

6
不可思议的地方，值得尊敬的同事

7
非常感谢

构成星空めてお的十大要素

高桥叶介《梦幻绅士》
大野安之《That's！和泉子》
M·Z·布拉德利《Darkover年代记》
辣的东西
沉浸于游戏
沉浸于APPLESEED
沉浸于美少女游戏
大安（三色猫）
黑（孟买猫）
鞠花（斑点猫）



のきつ

1
吃面食、读搞笑漫画的时候

2
自己的房间、秋天天暗下来的时候

3
大

4
在仔细修改之后，受到朋友的表扬“是很好的作品呢！”

5
开车绕日本一周，尝遍美食

6
充满惊喜的地方

7
虽然不显山露水，但也请多多关照

构成のきつ的十大要素

五星物语
THE ALFEE（主要到2004年）
特摄片
原来的自家车（RVR）
黑历史系列
身边的事（搬家等）
奔波的工作
爷爷、家人
朋友
TYPE-MOON成员



下越

1
尝到美食和美酒的时候

2
去寺庙的短途旅行、秋天的黄昏

3
杀气腾腾

4
加入TYPE-MOON

5
骑自行车绕台湾一周

6
社长我爱你

7
今后也请支持我们的作品，虽然我是幕后人员，但也会加油的！

构成下越的十大要素

潮与虎
如何驯服你的龙
JOJO系列（特别是第5部）
自行车
Strategic Commander
健身
美食
园艺
伊藤若冲
马尔科·潘塔尼



砂取音幸

1
在旅行时，呆呆地远眺景色

2
清晨的山上、黄昏的海边

3
孩子气

4
完成《魔法使之夜》

5
遍访古代遗迹

6
人尽其才的地方

7
我是最新的成员，请多关照

构成砂取音幸的十大要素

宇宙战舰大和
TRON（旧作）
猫动画
摩托车
和室里的家庭影院
动画初级制作者
换过两次工作
TYPE-MOON
母亲
大学社团的同伴

TYPE-MOON
开发者座谈会

自从TYPE-MOON开始商业活动，已经过去了将近10年。
同人社团时代的作品《月姬》、商业化的第一作《Fate/stay night》，
还有里程碑式的新作《魔法使之夜》，
让我们一起倾听创作出这些经典的开发者的心声吧。

1 月姬

《月姬》是TYPE-MOON在同人社团时代的作品，讲述了以拥有"直死之魔眼"的少年・远野志贵和吸血鬼真祖・艾尔奎特为中心的故事。这部经典之作是如何被制作出来，而社团成立的背后又有着怎样的秘密呢？

TYPE-MOON代表・原画
武内崇

剧本
奈须蘑菇

音效
KATE

程序
清兵卫

杂务
OKSG

对《月姬》付出的热情

——《月姬》这部作品，是由武内、奈须、清兵卫、KATE四位，加上后来的OKSG共同企划完成的吧。从2000年12月完全版发售至今，已经过了12年，关于当时的热情和辛苦，想听听各位的感想。

武内　制作《月姬》的那段时光真很令人怀念啊。

奈须　这个企划最早开始，是因为武内君说"我的朋友里有做程序和音乐的，所以咱们一起做游戏吧！"

武内　在参与《月姬》制作以前，我在广岛的一家游戏公司就职，之后回到了东京。此后，同在那家公司工作的清兵卫和KATE也陆续回到了东京，所以便一起开始了游戏制作。

——真正开始企划是什么时候呢？

武内　糟糕，我给忘了（笑）。制作体验版和预告光盘是在1999年，所以肯定是在那之前……

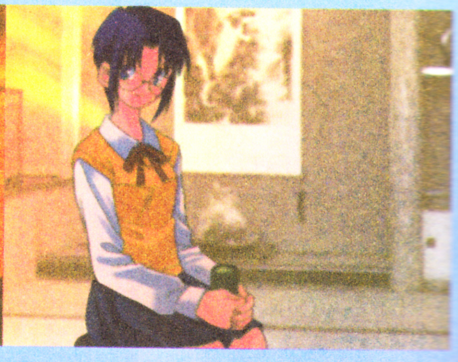
奈须　电影《绝世天劫》在日本公映的那天，我第一次见到了KATE，而且一起去看了电影（笑）。开始企划大概就是在那段时期。

——清兵卫和KATE两位了解了《月姬》的构想，决定参加的时候，是怎样的感觉呢？

奈须　实话实说吧。应该是觉得"大概不会很顺利吧！"（笑）。

KATE　不，我完全没有"不行"这种想法





（笑）。不过反过来说，当时想的也没那么周全吧。当时只是单纯觉得有趣，然后就参加了。

清兵卫　我清楚地记得第一次读打印出来的《月姬》时的感觉。当时我如痴如醉地一口气读完，有种一边被吸走能量的奇怪感觉（笑）。

奈须　为了确认《月姬》的流程表和音乐制作状况，我们每月都会在清兵卫的公寓里碰头。

——清兵卫住的公寓是不是便于大家碰头啊？

清兵卫　那个公寓实际上在浅草桥（笑）。现在的TYPE-MOON在浅草桥活动也是对那段时光的纪念。我之前住在神奈川县，后来因为工作地点的关系，搬到了浅草桥。

关于《月姬》的制作

——你们四人聚在一起后，就开始了实际的制作了吧，大概花了多久呢？

武内　差不多花了一整年。

——预定是6个月完成的吧。

武内　一直以来，我都事情想得简单了。都说三岁看老，古语还是有道理的。

奈须　从那时候开始，“实际制作时间是预定的两倍”这点就没变过吧！

关于各自的工作

——武内负责原话，奈须负责剧本，KATE负责音乐，清兵卫负责程序，请几位谈一下各自负责的工作吧。

奈须　一上来就可以玩到琥珀线的那种冲击真是难忘……

武内　发现这个BUG的时候很吃惊，后来我们发布了修正BUG的补丁包《月姬 PLUS-DISC》。

——清兵卫原先是做程序相关的工作的吧。

清兵卫　是的。在之前公司我是程序员。

奈须　清兵卫身上有那种典型的程序员气质。我认识清兵卫后才知道，程序员“并不是不会做无谓的事情，而是做了之后会马上排除掉”的那类人。

——原来如此。关于音乐，之前咱们谈的比较少，那么在《月姬》的制作过程中，音乐是一个怎样的进度呢？

KATE　（笑）现在说起来还真是有点不好意思。当然他们只是大概说了一下想要什么样的曲子，但并没有具体的细节要求。

奈须　在制作《月姬》的时候只是想着音乐好听就行了。从《歌月》开始我就会提出各种细节要求，比如“白天的背景乐这样如何”、“祭典的音乐是不是该用这个”等等。

OKSG登场！

——重要成员之一OKSG终于来啦！

OKSG　我迟到了很抱歉。不过我为啥被带过来，完全不知道啊……

武内　因为OKSG也是《月姬》的制作人员啊。说起来《歌月》的试运行基本上都是在OKSG的家里弄的呢。

KATE　嗯，奈须还在OKSG的家里住过一段时间呢。

——OKSG是怎样结识奈须和武内的呢？

奈须　在主页上连载《空之境界 式》的时候，第一个写出饱含热情的评论的人就是他。当时在网上公开《空之境界 式》时候，我觉得不会有什么人看的吧，就算看了也不会用心表述自己的看法的吧。但OKSG君告诉了我热情的读者是真实存在的。

OKSG　说的真好。

武内　你怎么说的事不关己似的（笑）。实际上OKSG开始帮忙是在《月姬》发售之后。

OKSG　没错，想出《月姬读本》这个标题的是我哦！

武内　那个最麻烦的是流程，奈须写出来之后是OKSG总结的，真的是很感谢。

——请OKSG回顾一下对《月姬》的感受吧。

OKSG　我很喜欢《空之境界》和《月姬》的半月版，当时就想为什么大家不玩这么好玩的游戏呢。联想到最近看到在活动中大家排队去买游戏，怎么说呢……有种看着自己孩子长大的父母的心情。

《月姬》的轨迹和对未来的畅想

——刚才大家谈了很多那时的快乐和辛苦。在制作的时候，连续熬夜这种情况出现过吗？

奈须　在规定期限之前的那段时间是很平常的。

武内　虽然具体记不清了，但当时很辛苦。

奈须　因为当时大家还有自己的工作，做完本职工作回家后，还得对自己说“不能睡觉，还有别的工作没完成呢”。

KATE　当时我的本职工作就是熬夜的……

——诶！那样的话不就和《月姬》的音乐制作冲突了吗？

KATE　是的。当时我坐首班车回家，然后花一个小时做《月姬》的音乐，当时有种下了班直接再去上班的感觉。

奈须　那时候年轻，而且有热情。

武内　现在回想，《月姬》真的是部幸运的作品，时机就很好，而且需要的人在需要的时间聚在一起。不过，关于《月姬》还有一项工作没有完成（笑）。是和弓冢五月有关的哦。

——真的吗？让人期待啊！那么最后请KATE、清兵卫和OKSG也说一句。

KATE　对于我而言，说《月姬》改变了人生也不为过。从最开始的社团，到现在成为大品牌，真是让人感慨啊。

清兵卫　和大家一起制作很高兴。当初作为同人社团时的时光真的是很难忘。

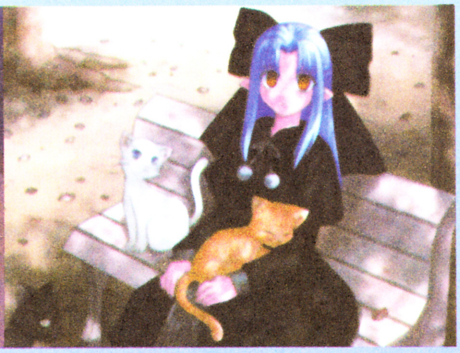
奈须　那么最后就有请OKSG吧！要不要我打个分呢？

OKSG　制作《月姬》时的氛围，还有现场玩家们的反应，真的很让人难忘。不过现在知道当时盛况的人可能不多了。所以请大家期待重制版的《月姬》！

奈须　100分！







2 Fate/stay night

《Fate/stay night》是TYPE–MOON商业化后的第一部作品，一经问世便大受欢迎，其热度到现在仍未减退。圣杯战争、英灵、魔术刻印等等，游戏中有太多为粉丝所津津乐道的要素。这部作品注定是一个长盛不衰的经典。

TYPE–MOON代表・原画
武内崇

剧本
奈须蘑菇

杂务
OKSG

美术设计总监
小山广和

美术设计
BLACK

营业
德

美术设计
苍月タカオ

TYPE–MOON商业化的里程碑

——《Fate/stay night》（以下为《Fate》）是TYPE-MOON商业化的第一部作品，请简单介绍一下商业化的经过。

武内　实际上在《Fate》开始制作的时候，我们在商业化和同人方式发售上犹豫不定。最后，在Saber线将要完成的时候，奈须说他想把游戏商业化，所以就这样决定了。

奈须　那时候对是否用照片做背景还没有决定。

小山　嗯，是和《月姬》一样用照片做背景，还是用画做背景，关于这个问题我和武内先生讨论过。后来决定用画，所以就得借助外人的力量，这样一来，做成商业作品会比较有利。

——武内现在的职务是代表，那么商业化的时候你有没有感到压力呢？

武内　在《月姬》受到欢迎之后，周围就有人说赶快商业化吧。但我觉得不能完全根据别人的意见来决定，时机成熟的时候自然就会来。在奈须提出商业化的时候，我觉得这个时机终于来了。当时我只是觉得作品的平台更加宽广了，没感到什么压力。

——大多数成员都是从《Fate》开始加入团队的，那么各自大概是什么情况呢？

小山　我真正加入是早2002年的4月左右。在那之前也在帮忙，但那时还有别的工作，正式加入是在开发开始的半年之后。

武内　我和小山、BLACK最初见面都是在同人活动上，应该是comitia。

BLACK　是的，虽然我之前不怎么参加同人活动，但TYPE-MOON看起来很不错，就去了。我是2002年6月加入的，之后就是德了。

德　是，我在2003年4月加入，由于开始商业化，所以需要经营和广告方面的人手，然后我就加入了。

苍月　我和德大概是同时加入的。当时我正在求职，只是抱着试试看的态度，结果就成了正式员工（笑）。

《Fate》发售前的趣闻

——由于是商业化作品，所以制作过程和《月姬》应该有所不同，请谈谈《Fate》发售前一些趣闻吧。

奈须　苍月君有件事做得让我觉得很温暖。在游戏还处于内测alpha版时，有一天他来找我，对我说　“《Fate》真是太有趣了！”实际上在制作团队内部，传递真实的想法不是一件容易的事，因为在说之前自己就会觉得不好意思。那时，他说了之后我真的很高兴，觉得这部作品一







是没问题。
苍月　您这么说我都脸红了（笑）。

——《Fate》不论是在画质还是在表现上都是质量非常高的作品，想必当时几位很辛苦吧。
苍月　我负责Saber线里，她和Berserk一战的画面，当时花了4个月来描绘出攻击的效果。虽然之前也做过游戏相关的工作，但做效果却是第一次，我记得每天都会问小山先生“这样可以吗？”。
小山　我也没坐过类似《Fate》的工作（笑）。开始画的时候对如何表现完全没头绪，后来和负责画面表现的つくりものじ商讨后才定下来的。

——BLACK负责的是哪个部分呢？
BLACK　《Fate》的立绘比较多，我基本上都在做整合工作。记得做樱树的时候，由于枝条很多，弄了好久（汗）。

——负责经营的德呢？
德　自从发售开始之后，玩家们就开始排队，而且物流和店铺的工作人员也很有干劲。我自己很喜欢《Fate》，所以推荐给别人的时候可能很有说服力吧。

——负责广告和设计的OKSG的感想呢？
OKSG　由于忙着人员管理、宣传、发售之类的杂务，所以关于游戏制作我没啥有意思的回忆呢（笑）。

《Fate》发售后的故事

——2004年1月，《Fate》发售后，反响如何？
武内　能受到玩家们的欢迎，比什么都好。
奈须　对这部作品我还是很有信心的，不过发售有一些意见是我没想到的。
武内　比如关于樱线的批评。
奈须　虽然现在很多人都说樱线还不错，但那时批评的人很多，当时Saber线和凛线是王道，所以剧情反转的樱线便受到批评。

——在市场方面的反应呢？
德　在经营层面上无疑是很成功的。
BLACK　没错。当时我们在预约发售上面下足了功夫，虽然现在预约发售已经是常规手段了，但当时还是很新鲜的。
德　店铺那边也会有关于期待续作的声音，所以之后出了Fan Disc《Fate/hollow ataraxia》。当时Fan Disc普遍被认为和原作没什么大区别，但是《hollow》发售之后，大家的看法便改变了。

——的确，TYPE-MOON的Fan Disc是很有诚意的。那么大家对画面的反应如何？
小山　当时被褒奖最多的除了故事情节，就是画面表现了。
德　的确，游戏业界内部的反应也是很吃惊的。
武内　我所画的原画具体数量记不清楚了，但是樱的特别多。衣服种类太多了（笑）。
奈须　对，校服、休闲服、围裙装、弓道服……
小山　还有黑化樱、雨里的“湿身”樱。
武内　Saber只有盔甲装和普通服装，凛也只有校服和普通服装。
奈须　不过都很可爱（笑）。

关于场景、人物的记忆

——请各位谈谈《Fate》中印象最深的场景和人物吧。
奈须　给我冲击最大的是Lancer和Archer的第二回战的那招炽天覆七重圆环，那是文字无法描绘的场景。
OKSG　我记得在道场练习时，Saber肚子咕咕叫，然后画面变成黑白的场景，那个超搞笑（笑）。
德　在凛线中，最初的那场和Berserk的战斗我印象最深，因为战斗的效果音我参与了。

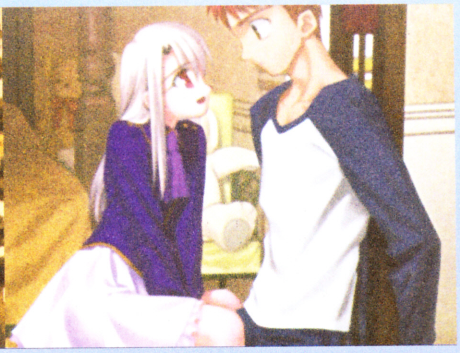
——在小山所作的画中，印象最深的一幅是？
小山　Saber和Rider在大楼顶部打斗的那一段，那部分花了很多心血，尤其是Saber拿出约定胜利之剑的那张。

——苍月和BLACK呢？
苍月　做的太多记不清了（笑）。但我给凛和Archer分别的那张图上色的事，印象很深。
BLACK　我印象最深的要数老虎道场了。

以永恒的经典为目标

——那么，最后请各位谈一下对《Fate》这部作品的感情。
OKSG　《Fate》，最棒！
奈须　是不是刚才评论《月姬》用尽力气了？0分！
德　正是因为《Fate》，我才进入了业界，它改变了我的人生，就像游戏自己的名字“命运”一样，希望玩家能继续支持这部作品。
BLACK　比起女性角色，《Fate》中的男性角色更多，我当时还担心这样行不行啊（汗）。我觉得这是一部会陪伴大家很久的作品。
小山　我有这种预感，它会长久地留在我们和玩家们的心里。
奈须　真的假的？
小山　真的（笑）。制作《Fate》的经历，是无可取代的宝贵经验。能够参与《Fate》的制作，我觉得自己非常幸运。
武内　《Fate》是一部在制作过程中不断进步的作品，所以我们都乐在其中。同时，它把我们的理想具象化，然后献给玩家们，对我来说那就是最重要的。好，最后请奈须先生来做一个总结吧（笑）。
奈须　这不是给我出难题么！虽然我对《Fate》很有信心，但制作的时候也想过“这部作品问世后，能被人记住多久呢”这样的问题。不过现实出乎了我的意料，直到现在，《Fate》的派生作品也一直没有停止。最近有一部叫《宇宙战舰大和2199》的《宇宙战舰大和》重制作品问世，我也希望《Fate》像它一样，用最新的技术来表现原来的感动，那样的经典才会有生命力。我希望现在爱着《Fate》的人们，在20年后，说“我们再来重制它吧”。虽然有点自说自话，但这就是我想说的（笑）。
武内　100分！





Fate/hollow ataraxia and more

虽然《Fate/stay night》的故事已经完结，但围绕着这部经典作品的二次创作却从来没有停下。不同的作者、不同的拥趸，从不同的侧面，饱含热情，创作出了形式各异的作品。不断延伸的《Fate》世界充满了无限的魅力。

TYPE−MOON代表・原画
武内崇

音效
KATE

美术设计
BLACK

剧本
星空めてお

版权・活动
のきつ

美术设计
下越

《Fate/hollow ataraxia》

——《Fate》的热度是绝无仅有的，之后它也有了很多的派生作品。首先就是Fan Disc《Fate/hollow ataraxia》（以下为《hollow》），那么在制作《hollow》的时候各位是什么心情呢？

武内　《hollow》和《歌月》一样，都是Fan Disc，但是制作重点不尽相同，所以《hollow》做起来很累。自《Fate》以后，“表现主体是构图”这种观点开始被接受，在背景图的准备和脚本制作方面都费了不少工夫，尤其是制作脚本这方面（笑）。

——《hollow》分为表现日常生活的白天部分和以新角色Avenger、Bazett、CarenBazett为中心的夜晚部分。这样制作起来不是会很麻烦吗？

武内　实际上在制作脚本时，奈须也经常迷惑。就像您说的，以两个部分来讲述故事是不容易的。不过奈须一直以更高的目标来要求自己，所以进行了挑战，而最终的结果也是很好的。我们团队共同努力，对脚本提了很多建议。

——めてお之前就写过《腐姬》和《Forest》这样出色的作品，那么是如何加入TYPE-MOON的呢？

めてお　我之前就非常喜欢TYPE-MOON的作品，一直想加入。之后发现《hollow》在招募脚本作者，就觉得这是个机会。虽然最后的工作人员名单里没有我的名字，不过我参与了《hollow》的终盘制作。Saber踢足球、合宿的内容都是由我负责的。此外，小游戏里的远坂神社完全由我制作。

——《hollow》在本篇之外，小游戏的质量也很高。特别是花纸牌的小游戏「トラぶる花札道中記」（以下为《花札》），相当受欢迎呢。

BLACK　我和清兵卫在空下来的队友们的帮助之下制作了小游戏，当时给大家添了很多麻烦。多人的团队战，通过使用宝具和战略来取胜的想法也是我提出的，我觉得这样会有《Fate》的特色，不过为了保证平衡花了不少时间。

——确实（笑）。在音乐制作方面，有和之前不同的地方吗？

KATE　一直到《Fate》，音乐制作都是一种比较模式化的形式。通过昼夜、战斗来选择不同的音乐。但在《hollow》中，细节方面也进行了雕琢，根据场景和感觉来选择不同的音乐。

——以Fan Disc形式发售《hollow》，总体感觉是怎样的？

武内　在最初的企划书中，是以“虚伪的四天”来作为终结的，最后的场景中所有角色登场，进行战斗。但后来觉得最初的企划无法表现所有的





想法，于是分成了昼夜两部分。白天部分是传统意义上的Fan Disc，夜晚部分用来展现之前没有表现的要素。总体还是很不错的。

《Fate/stay night [Ré alta Nua]》

——《Fate/stay night [Rē alta Nua]》（以下为《Rē alta》）是《Fate》在PS2上的移植作品，追加了声音和事件CG，花费了很多心血吧。

武内　当时就想做出一部超越PC版的作品，所以花了不少时间。

——めてお和BLACK在《Rē alta》中担任什么工作呢？

めてお　我主要负责移植时的文本检查，因为要面对未成年玩家，所以要对台词进行调整。

BLACK　我主要负责写代码一类的技术工作，还有就是追加内容。

——下越和のきつ加入团队也是从《Rē alta》开始吧。

下越　是的。我是看到美工招聘才入社的，主要负责追加CG的上色。

のきつ　我是作为版权的负责人入社的，第一次来到《Réalta》的制作现场，就被大家的热情感染了。

——移植版的一大特点就是声音，KATE你怎么看？

KATE　在移植过程中还是出现了一些问题的，不过好在都解决了。

めてお　声优们的演技让角色们展现了新的一面，我个人非常喜欢藤姐的声优伊藤美纪，她的出色演出让这个角色更加出彩。

——此外，追加的《Robot man》特别篇也很重要呢。

武内　在移植的时候，大家觉得“不救Saber怎么可以呢”，所以就追加了这个特别篇。

KATE　「夢の終わり」这首幻想一般的曲子是由过世的河井英里老师创作的。

《Fate/Zero》

——由虚渊玄执笔的《Fate/Zero》一经问世就大受欢迎呢。

武内　在小说版发售的时候，我做梦也没想到动画化之后的雁夜会这么受欢迎（笑）。不过Rider受欢迎倒是意料之中。

——最初这个企划是有虚渊先生提出来的，是吗？

武内　是的。在创作《hollow》时，我们就邀请虚渊先生撰写切嗣和言峰的最后一战。当时虚渊先生就说“如果那样的话，干脆把第四次圣杯战争都写出来好了”，然后我就同意了。

——虚渊先生笔下的《Fate》世界非常让人激动，各位在读的时候是什么感受？

めてお　我会发出“真不愧是虚渊先生！”这种感慨。读到战斗机翱翔的段落时，就感觉回到了自己的儿童时代，这是一种纯粹的感觉。虚渊先生基于TYPE-MOON的世界观和设定，进行二次创作，让作品的魅力更上一层楼。一般来说再创作的水平都比原作低，但《Fate/Zero》不是。

下越　めてお说的没错。我一直以来都很喜欢有点黑暗的故事，所以很期待虚渊先生笔下的那有些让人绝望的感伤。

武内　实际上，正是因为虚渊先生所描绘的结尾中，并没有那么多人被拯救，所以士郎那种想拯救大家的心情才显得光辉，

——的确，《Fate/Zero》拓展了《Fate》的世界观。说到这，《幻想嘉年华》这部动画也是对《Fate》的爱的体现。《月姬》和《Fate》的角色乱入，十分有趣。

武内　是的。这个想法不是那么容易实现的，不过在曾担任《濑户的花嫁》监督的岸诚二先生手中，就变得很轻松，播出后也很受大家欢迎。因为TYPE-MOON的作品中有很多有趣的元素，比如《Fate》中的侍从系统、宝具系统等等。能把这些传递给更多的人，我觉得很好。

不断延伸的《Fate》世界以及它的未来

——说些比较现实的话题吧，《Fate》的世界观和影响力不断扩大，版权管理想必很难办吧。关于这点，のきつ觉得如何？

のきつ　《Fate》的确有很多衍生物，漫画、周边、手办、同人文等等，数不胜数。虽然管理起来很辛苦，但可以欣赏不同漫画家、手办师的作品也是一件乐事。虽说是同一个角色，但有人做得夸张，有人做得写实，插画也是如此，有的是模仿的很像，有的用自己的方式创作。

——原来如此。比如同样是Saber，既有Saber Alter，也有Saber Lily，正是形象各异的角色支撑起了《Fate》世界。关于未来，有什么展望呢？

めてお　我和《Fate》结缘已经7年了，觉得这段旅程很有意思。之前愚人节笑话曾经说要建一个“Fate游乐园”，如果真建了就好了。伊莉雅站在城中，Saber穿上米老鼠的衣服……啊，光是想象就很美好。

——めてお大概不去写《Fate》的同人文之类的吧。

めてお　我没有写东西的天分，如果是我写，大概会是“虽然《Fate》里有侍从，但现实世界里并没有”这种话吧……

BLACK　如果你写的话，我就想再做一次《花札》（笑）。

武内　嗯，其实我一直有这个想法。

BLACK　真的吗，真的吗？（笑）

武内　《Fate》现在已经成了全体员工所共有的东西，真的有太多的回忆了。我们会珍视这些感受，全员共同努力下去的。请大家继续支持我们。

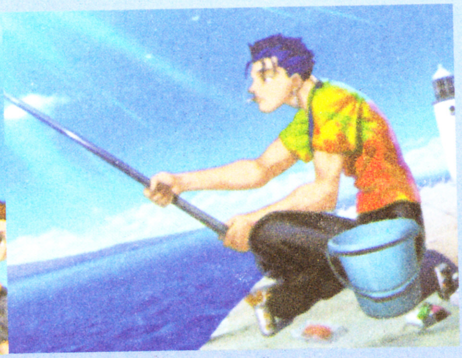
下越　一定没问题的！我们不是一直说“社长，我们会一生都追随您！”吗？

武内　你一直这么说，太可疑了（笑）。

众人　（笑）。







魔法使之夜

《魔法使之夜》是一部颠覆视觉小说传统的作品，无论是剧本，还是音乐、美术设计，它都是出类拔萃的。玩这部游戏就像是在看一部电影。而作品的背后所隐藏的挑战、梦想、辛苦，却鲜为人知，就让我们一起走进这部作品吧。

4

剧本
奈须蘑菇

程序
清兵卫

美术设计总监
小山广和

美术设计
苍月タカオ

美术设计
下越

3D设计
砂取音幸

全新的TYPE-MOON魔法

——《魔法使之夜》（以下为《魔法使》）是自《Fate/stay night》以来，8年间第一部全新的作品。不论是剧本、音乐还是画面表现，都备受期待，现在作品已经发售一段时间，各位的看法又是如何呢？

小山　比我想象中的反响还要好，有非常多的玩家对我说游戏很好玩。不过也有玩家吐槽说剧情太短了，这个虽然是负面评价，但换个角度想，这也可以看成“我还想玩”、“赶快出续作”的声音。可反省的地方还有很多，不过大家能把它看成是部整体还不错的作品，我很高兴。

奈须　我也是同样的想法。面对玩家对续作的希望，我们除了继续努力就再也说不了别的了。发售之后的一周，我一直在关注各方的反应，接下来我们要专注于工作，完成更好的作品。

——下越、砂取和苍月是如何工作的呢？

下越　我主要描绘背景，此外进行设计等工作。

——游戏中的包括背景的画面会动，这点让人很吃惊。画面表现真的很棒。

砂取　我负责背景和小物品的3D化工作。在作画的时候，就用现实中的物品来建模，再加上画师们的辛勤工作，漂亮的画面就完成了。

——请具体介绍一下。

砂取　用3D建模的话，那些之前不得不手绘的部分就可以轻松完成，大大缩短了时间。比如说青子打的那把伞，如果手绘的话费时费力，效果也不出彩，但如果事先进行3D化的话，就能事半功倍。

——真让人吃惊，比如那把伞，感觉完全没有违和感呢。苍月负责的是什么部分呢？

苍月　这次的立绘、事件的画、物品的画等等，我全部参与其中。

小山　游戏中的食物方面我几乎没参与，寿司、乌冬什么的，都是苍月的作品。

——听说在程序方面，有些做法和之前不同，是这样吗？

清兵卫　跟《Fate》比起来，《魔法使》进行了很多改良。这也是大家共同努力，集思广益的结果。

——这次添加了深泽秀行和supercell参与制作，具体是什么情况呢？

奈须　考虑到作品的风格，我们觉得《魔法使》应该用管弦乐。在了Aniplex公司商讨时，他们推荐深泽，之后我们与深泽老师见面，按画面来商谈细节。虽然《魔法使》的舞台在80年代，但反过来用最新的曲风也许效果更好，所以我们选择了supercell，他那幻想类的风格和《魔法使》很搭。







关于制作的佚事

——《魔法使》和之前奈须的作品有些不同，感觉沉稳了不少，这种改变是如何传达给其他工作成员的呢？

奈须　《魔法使》是以我以前写的小说为蓝本，所以其他人先是读了这部作品。书里的很多东西显得比较陈旧，所以在做企划时，根据现在的情况进行了修改。“少男邂逅少女”这种80年代的桥段很好地再现了。

小山　在向奈须老师请教了大概的作品印象之后，我认识到，在画面表现上，必须展现出魔术、魔法这类的科幻性行动和日常生活的不同。一定要做到不偏不倚才可以。

——下越有什么印象特别深的或者很辛苦的吗？

下越　嗯，关于背景的工作给我印象最深。我负责外来画稿的调整，如何把它们的质量调成统一，是一件不容易的事情。虽说《魔法使》的背景数量不多，但画稿的差距还是很大的，所以弄的时候还是挺头疼的（笑）。

苍月　立绘的调整也很辛苦呢。能达到小山先生的要求很不容易（笑）。

小山　如果立绘没弄好的话，脚本等工作就没办法展开。我也是第一次负责原画工作，所以有些地方还是没有经验。在上色的时候返工了不少次，给大家添麻烦了（笑）。

——砂取呢？

小山　最开始他是负责游乐园场景里的观览车一类的东西。

砂取　是的。我加入TYPE-MOON是在2008年，进入公司后就负责3D设计了。

关于角色

——《魔法使》的角色给人印象很深。负责原画的小山功不可没，请问你最喜欢的角色是？

小山　非要选一个的话那就是橙子了，哪怕工作量再大，我也想画和橙子相关的画。橙子一直穿着黄绿色的衣服，不论是在屋外还是屋里都毫无违和感。

奈须　我最喜欢驹鸟。

小山　果然如此（笑）。

奈须　我不用苦思冥想就能想出它的台词，对写东西的人来说实在是一大福音（笑）。像猫姬、藤姐一类都是这样的角色。

下越　我也是最喜欢驹鸟。有一次我在推特上发了一张驹鸟的画，之后朋友们都说很像我，所以对驹鸟就像是我自己一样（笑）。

奈须　说起驹鸟，还有一个段子。在刚开始制作的时候，有段时间很没有干劲，我就和つくりものじ一起去看了《黑之契约者》，里面加藤英美里出演一个粉红头发的女孩子，叫茅沼奇可。听到她的声音后，我们就聊到“这个声音不是非常适合驹鸟吗？”、“没错！”。在那半年后，加藤又出演了《魔法少女小圆》里面的丘比，然后我就觉得她太适合演小动物一类的角色了（笑）。

砂取　我最喜欢小草，静希草十郎。不知算是同病相怜，还是同情，我能想象他和青子、有珠共同生活的辛苦……

——苍月和清兵卫呢？

苍月　有珠！我想象中的CV应该是泽城美雪，对不起我是个宅男……

清兵卫　可能有些出人意料吧，我选木乃美芳助。《魔法使》里有很多个性十足的角色，而作为一个普通男孩，芳助的存在像一股清风，让人觉得真实。

回顾TYPE-MOON的十年之路

——那么在访谈最后，请各位谈谈10年来的感受，以及之后的目标。

KATE　10年来，我觉得自己成长了很多，当然还没达到足够满意的程度，我想做出更好的音乐。通过各种渠道，我意识到了自己的不足，今后的工作中会力争做得更好。

清兵卫　对我来说，让其他人有一个宽松的制作环境是最重要的。TYPE-MOON已经成为一个品牌，所以要比之前更努力才行。我相信我们会给大家献出更好的作品。

小山　TYPE-MOON并不是非常高产，我是一个对质量要求很高的人，所以并不觉得那不好。用心打磨才能做出好作品。能和这么多志同道合的战友们一起奋斗，我觉得自己很幸运。今后10年，虽然我不知道自己会具体做哪些工作，但做出好作品的心情是不会变的。

下越　我有两个想法，一个是健康的重要性，我希望大家都能注意身体健康（笑）。只有身体好才能做出好东西。另外一个是我的目标，在保证质量的前提下，把绘画速度提高到现在的两倍。我会努力的！

砂取　刚来TYPE-MOON的时候，我对自己的定位并不清晰，但大家对我助益良多，以后我也会向大家学习，继续加油！

苍月　我做的工作其实挺杂的，今后的目标就是要提高质量，另外就是保持身体健康……

のきつ　我会用自己的方式让大家高兴的，工作氛围很重要！

BLACK　一直以来，我做的东西都是自己想做的，今后要拓展自己的工作范围。

めてお　这些年来我学到了很多，以后在工作中，我想创造出个性更强的角色，更彻底的世界观，让粉丝们满意。

德　我希望以后能用更积极地方式工作，而不是太被动。另外就是有更好的办公环境，咱们公司太乱了……

OKSG　我觉得自己的定位就是全能，所以今后要多多学习，让自己更有用，就是不知道得花多长时间（笑）。

——那么最后，请武内和奈须做结尾吧。

武内　10年真是弹指一挥间，回顾这10年，的确有很多挑战，但我们这个集体共同度过了难关，把TYPE-MOON不断做大，该说的其他人都说的差不多了，我的结束语就是“健康第一”，大家一起加油吧！

奈须　我觉得自己在这10年做了正确的选择。通过大家的努力，我们可以挺着胸膛说自己在实践自己的梦想。今后我们也会在珍视此前作品的同时，为大家献上更多更好的作品。







TYPE-MOON CHRONICLE

1999 to 2012

从以前一个小小的同人社团发展到如今席卷业界的知名厂商，TYPE-MOON的发展历程让人赞叹。而在短短10余年间，TYPE-MOON出品了游戏、漫画、小说、剧场版等多种类型的多部作品。接下来，就让我们细数TYPE-MOON一路走来所留下的那些让人难忘的脚印。

1999

	★同人社团TYPE-MOON成立
8月	★PC游戏《月姬》预告软盘发布

2000

8月	★PC游戏《月姬 半月版》发布
12月	★PC游戏《月姬 完全版》发布

2001

8月	★PC游戏《歌月十夜》发布
10月	★同人社团TYPE-MOON办公室成立
12月	★同人小说版《空之境界》(上)、(下)两部发布

2002

8月	★DRAMA CD版《空之境界 俯瞰风景》发布
12月	★PC游戏《MELTY BLOOD》发布

2003

4月	★PC游戏《月箱》发布
5月	★同人社团TYPE-MOON解散
7月	★品牌TYPE-MOON成立
9月	★漫画《真月谭 月姬》连载开始(月刊电击大王)
10月	★TV动画《真月谭 月姬》放送开始
12月	★第一次作为企业参加Comic Market65

2004

1月	★PC游戏《Fate/stay night》发布
5月	★PC游戏《MELTY BLOOD Re.ACT》发布
6月	★小说《空之境界(上)、(下)》发售
7月	★小说《DDD》连载开始(浮士德Vol.3)
8月	★作为企业参加Comic Market66

2005

3月	★移植版《MELTY BLOOD Act Cadenza》启动
	★漫画《MELTY BLOOD》连载开始(月刊

Comp Ace)

8月 ★作为企业参加Comic Market68

10月 ★PC游戏《Fate/hollow ataraxia》发布

12月 ★作为企业参加Comic Market69

2006

1月 ★TV动画《Fate/stay night》放送开始

★漫画《Fate/stay night》连载开始(月刊少年Ace)

8月 ★作为企业参加Comic Market70

★《Character material》发布

★PS2游戏《MELTY BLOOD Act Cadenza》发售

11月 ★漫画《冰室的天地 Fate/school life》连载开始(月刊四格漫画palette)

12月 ★作为企业参加Comic Market71

★同人小说版《Fate/Zero》vol.1发布

2007

1月 ★小说《DDD》第一卷发售

2月 ★网络电台"Fate/stay tune"开通

3月 ★同人小说版《Fate/Zero》vol.2发布

4月 ★PS2游戏《Fate/stay night [Réalta Nua]》发售

7月 ★同人小说版《Fate/Zero》vol.3发布

8月 ★作为企业参加Comic Market72

★DRAMA CD《アーネンエルベの一日》发布

9月 ★PSP游戏《Fate/tiger colossum》发售

10月 ★漫画《Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅》连载开始(月刊Comp Ace)

11月 ★文库版《空之境界(上)》发售

12月 ★剧场版《空之境界 第一章 俯瞰风景》上映

★剧场版《空之境界 第二章 杀人考察(上)》上映

★作为企业参加Comic Market73

★同人小说版《Fate/Zero》vol.4发布

2008

1月 ★文库版《空之境界(下)》发售

2月 ★剧场版《空之境界 第三章 痛觉残留》上映

4月 ★《TYPE-MOON Ace》VOL.1发售

5月 ★剧场版《空之境界 第四章 伽蓝之洞》上映

6月 ★对战格斗游戏《Fate/unlimited codes》启动

7月 ★《Fate/complete material I Art material.》发售

8月 ★《Fate/complete material》发售

★Sound Drama《Fate/Zero》Vol.1发布

★PSP游戏《Fate/tiger colossum UPPER》发售

★剧场版《空之境界 第五章 矛盾螺旋》上映

★同人小说版《空之境界 未来福音》发布

9月 ★对战格斗游戏《MELTY BLOOD Actress Again》发售

12月 ★作为企业参加Comic Market75

★PS2游戏《Fate/unlimited codes》发布

★Wii游戏《428 ~被封锁的涩谷~》发售

★Sound Drama《Fate/Zero》Vol.2发布

★剧场版《空之境界 第六章 忘却录音》上映

2009

1月 ★网络电台"Sound Drama Fate/Zero radio material"开通

★《TYPE-MOON Ace》VOL.2发售

★小说《Fate/strange fake》发布(《TYPE-MOON Ace》VOL.2)

4月 ★手机网站"魔法师之箱"开通

6月 ★PSP游戏《Fate/unlimited codes PORTABLE》发售

7月 ★TV动画《CANAAN》放送开始

8月 ★作为企业参加Comic Market76

★《TYPE-MOON Ace》VOL.3发售

★PS2游戏《MELTY BLOOD Actress Again》发售

★剧场版《空之境界 第七章 杀人考察(下)》上映

★Sound Drama《Fate/Zero》Vol.3发布

12月 ★《TYPE-MOON Ace》VOL.4发售

2010

1月 ★剧场版《Fate/stay night UNLIMITED BLADE WORKS》上映

★Sound Drama《Fate/Zero》Vol.4发布

6月 ★官方推特开通

★《TYPE-MOON Ace》VOL.5发售

7月 ★PSP游戏《Fate/EXTRA》

★对战格斗游戏《MELTY BLOOD Actress Again Current Code》发售

8月 ★作为企业参加Comic Market78

9月 ★漫画《ひびちかタイム》连载开始(月刊Comptiq)

★漫画《空之境界》连载开始(WEBSITE最前线)

12月 ★《TYPE-MOON Ace》VOL.6发售

★作为企业参加Comic Market79

★朗读小说《月之珊瑚》发表

★剧场版《空之境界 终章/空的境界》公映

2011

1月 ★漫画《Fate/Zero》连载开始(月刊Young Ace)

★文库版《Fate/Zero》第一卷发售

4月 ★漫画《Fate/EXTRA》连载开始(月刊Comptiq)

5月 ★漫画《コハエース》连载开始(月刊Comptiq)

8月 ★作为企业参加Comic Market80

★OVA《幻想嘉年华》1st Season发布

10月 ★TV动画《Fate/Zero》1st Season放送开始

★OVA《幻想嘉年华》2nd Season发布

★朗读小说《月之珊瑚》发售

11月 ★朗读小说《四月魔女的房间》发表

12月 ★作为企业参加Comic Market81

★OVA《幻想嘉年华》3rd Season发布

★动画《Fate/Prototype》发表

★《TYPE-MOON Ace》VOL.7发售

★小说《Fate/Apocrypha》发表(《TYPE-MOON Ace》VOL.7)

★PC下载版《Fate/stay night [Réalta Nua]》发售

2012

1月 ★PC下载版《Fate/stay night [Réalta Nua] UNLIMITED BLADE WORKS》发售

2月 ★PC下载版《Fate/stay night [Réalta Nua]Heaven's Feel》发售

4月 ★PC游戏《魔法使之夜》发售

★TV动画《Fate/Zero》2nd Season放送开始

7月 ★TYPE-MOON Fes.开始

十周年纪念三巨头座谈

引领业界潮流的三位顶尖制作人，畅谈型月10年作品感想，探讨作家品格的珍贵座谈实录。

奈须蘑菇 NIUS KINKOK × 武内崇 TAKEUCHI TAKASHI × 虚渊玄 UROBUCHI GEN

十年间，主人公的转型

——型月公司到今天已经走过了10个年头，对于迄今为止的型月作品，有一些问题想要请教三位。在这十年中，型月公司创作了诸多作品，而这些作品中的主人公们，在角色个性上发生了哪些转变呢？

奈须　虽然作为作家的我并没有意识到，但是文坛的大前辈，笠井洁先生（*1）曾经说过这样一句令人吃惊的话语。“80年代以前创作的传奇小说作品中的主人公们，与90年代以后创作的同类作品中的主人公们，所面对的‘敌人’并不相同。”80年代之前的主人公们，直面的都是象征着世界、社会的扭曲的强大对手。90年代以后的主人公们，普遍面临的都是来自身边的问题。《空之境界》中的两仪式，与《Fate/Stay night》中的卫宫士郎，他们与之斗争的，与之妥协的，都是自己内心中的，相对狭小的自身价值观。然而，站在卫宫士郎这类主人公们面前的对手，却是像言峰绮礼、荒耶宗莲这样的，曾与社会、世界为敌的人，也就是说他是80年代的主人公。

虚渊　心理成熟，拥有完整价值观体系的言峰、荒耶等人，对于还在苦恼迷茫的主人公们来说，是一面难以逾越的高墙。即便如此，主人公们还是必须要超越先辈们的障壁不可。《空之境界》与《Fate/stay night》的确与之前奈须所说的90年代的作品结构相似。但是，变成00年代后半的作品时，主人公们的性格又产生了一些变化。

武内　从我自己的看法来说，最近的作品的故事构造中，主人公们并不是自己渴望战斗。而是因为某种原因被对手所袭击，生活受到干涉，于是加以反击。

奈须　也就是“自身并不渴望战斗，但是对于袭来的危险，不得不采取行动。”这样的观点呢。的确，最近已经很少有抱着某种强烈而明确的目的去寻求激烈的战斗的主人公了。

虚渊　正因为是这样一个时代，所以现在的年轻人才会喜欢玩《Fate/stay night》这样的游戏。毕竟与登场人物都是大叔级的《Fate/zero》不同，有很多可爱的女性角色出场。

奈须　虽然男主人公卫宫士郎是个乳臭味干的小子……

——与士郎不同，《Fate/zero》的主人公普遍都是为了“根绝纷争”“追溯根源”这样的大义而战的80年代类型的人呢。

奈须　毕竟大家都是上了岁数的大叔了，都有着各自明确的价值观，并为之而战。不过，在这之中，也有着为了解放被间桐家关押的樱而战的间桐雁夜，这个特殊的角色。只有雁夜一人，是在“为解救少女而战”这一少年漫画模式的原动力的推动下而战斗的。比起为大义而战的切嗣等人，对于观众来说，还是雁夜这样的角色更有实感。实际上，在观众之间，雁夜叔叔（*2）也的确拥

虚渊玄
隶属于Nitro+公司的脚本家、剧作家。代表作有电脑游戏《鬼哭街-The Cyber Slayer-》、《沙耶之歌》、《Phantom-PHANTOM OF INFERNO-》的剧本，电视动画脚本《魔法少女小圆》等。

奈须蘑菇
隶属于TYPE-MOON公司。剧本作家，小说家。与武内崇为中学时代的同学。

武内崇
隶属于TYPE-MOON公司。担任原画、角色设计。也是TYPE-MOON公司负责人。

有着很高的人气。虽然他也有着——“想要和已经嫁为人妻的远坂葵在一起”这样不成熟的一面。

武内 原来如此。间桐雁夜这个角色所塑造的，是一个有着些许扭曲的厨二病的落魄英雄的形象。

虚渊 的确是“置人于死地的病”那。雁夜这厨二病的结果，就是被虫子侵入身体，将自己逼到了只剩一个月的性命的地步。

奈须 如果说厨二病患者最终都会走上这样的末路的话……慢性厨二病患者的我，哪天也会走上雁夜的老路吧（笑）。

武内 但是，如果看TV版的《Fate/zero》的话，雁夜的定位很像是主人公呢。动画中的雁夜，包含着想要拯救樱的意志和对远坂时臣的抑郁心情，有点黑暗英雄的感觉。也正因如此，才在观众间获得了巨大的人气吧。

奈须 一般，描写雁夜这样的黑暗英雄时，虽然故事的途中会有很多凄惨的遭遇，但是最终还是会得到美好的回报的。可是，果然虚渊玄是不会给这种角色什么好结果呢。

虚渊 只在最后让他做了一个“不错的梦”（笑）。话虽如此，当初还本曾想让雁夜好好的活跃一番的，但是他的身心都已经那个样子了，我觉得勉强让他去战斗的话会过劳死的……

奈须 而且，狂战士也实在是太强了。我感觉他一个人就能把别的英灵都打败呢。

对《Zero》动画化的看法。

——对于TV动画《Fate/Zero》这部作品。作为原作者的虚渊玄先生是怎么看的呢?

虚渊 最近的动画作品，一般是围绕着主人公与同伴进行剧情的展开与描写。但是《Zero》，则分别以7组魔术师和英灵为焦点，来描写这些只在战斗时才会相互接触的角色的群像剧。像这样拥有着大量的角色，每组角色又在为自己的目标进行着各自的行动的动画，这些年来并不多见，想必可以给年轻的动画粉丝带来全新的享受。不过在这之后，就只剩下老男人们的臭味了（笑）。

奈须 主要人物中，也就只有韦伯是十几岁的角色。至于女性角色，基本都没什么出场镜头。

虚渊 能称得上美少女角色的也就只有小号的凛和樱，还有伊利亚了。严格点来说，这三人也都还只是幼女而已。她们一出现，整个画面就开始变得明亮起来，动画制作者们“竭尽全力也要做得更可爱一些”的心情，已经传达出来了。整部动画阴郁的氛围，也被她们冲淡了很多呢。

奈须 最近《TIGER & BUNNY》（*3）这部同样都是男人的作品也很热门呢。其实就算没有美少女角色，只要作品有意思，就没有任何问题。

——看到自己亲手所写的《Zero》通过动画化，变得活灵活现起来，有什么感想呢?

虚渊 怎么说好呢，其实到现在我都还没有什么实感。虽然一年以来，一直都在帮着制作动画，但是对于这部作品总有一天要在电视上播放这一点，总觉得没有什么实感的样子……总之，作品的质量真是很不错，不愧是ufotable的作品。特别是Assassin入侵远坂府邸的那一话，做的实在太出色了，每一个画面的演出都非常的帅气。

奈须 Assassin也是很强大的英灵呢，他入侵远坂家的庭院的情节，自然可以做的非常精彩。

虚渊 不过，Assassin的确是做得非常不错。要把几十个显现出来的Assassin都一一描绘出来那。

奈须 确实，估计听到每一个分身都要单独设计时。作画员工们的理智都要达到极限了。

虚渊 100个Assassin每个人在设定上都有着不同的能力。有这么庞大的基数的话，恐怕会出现一些奇怪的能力吧。

武内 瞬间分辨出小鸟的雌雄的能力（笑）。

奈须 用二人羽织快速吃荞麦面的能力（笑）。ufotable公司的作品质量之高，从剧场版动画《空之境界》中就已经得到了保证。我在这里向ufotable公司直面作品的觉悟表示敬意。《Zero》所描写的故事十分沉重，有很多令人不悦的情节，很难说是面对年轻观众群体的作品。特别是雨生龙之介和Caster登场的情节。用文字描写出来就已经是很过分的情节了，再将之用影像化的手法表现出来的话，实在是很不妙的东西。

虚渊: 在做广播剧的时候，虽然只有声音，但是在可能造成心理创伤的地方，还是做了很多掩饰的。

奈须 通常，那样的场面在面向收视群体不确定的电视动画中，都要做温和处理。但是青木英监督和ufotable的员工们却并没有逃避，完美的再现了原作，将它原原本本的动画化制作了出来。制作者们展现出的直面原作的用心和意志，已经清晰的传达给我们了。

虚渊 连我这个原作者都想说“这个场景，就这样制作出来的话会不会不太妙呢”这种话了，ufotable的员工们真是太用功了。话虽如此，尽管还有很多更适合制作动画的小说和漫画，但是大家还是总想让这种“问题作品”动画化呢。

奈 这一定指的是aniplex的岩上制作人跟你说“请一定要让我们把它动画化”吧。

——《Zero》动画化的过程中，岩上先生跟大家谈过什么呢?

奈须 当我从岩上先生那里听说要担任《Zero》动画化的企划人的时候。业界普遍都是迎合着观众们想要看很多美少女登场的轻松欢快的动画的需求，来制作那样的动画的。虽然岩上先生很能把握现在的这种潮流，但是内心深处对业界这样的现状无法认同。所以他这样对我说“作为对长久以来‘轻快’风格作品的反击，我们想制作一部沉重题材的动画。请一定要直面《Zero》的深邃主题和晦涩内容。”正因为有这样的觉悟，所以才将《Zero》的动画化交给岩上先生。

武内 我们曾经从很多公司收到有关《Zero》的动画化企划。但是，对《Zero》

动画化这件事，我一直没什么意愿。毕竟这部作品本身，是虚渊玄对《Fate/stay night》和奈须蘑菇的爱与敬意的产物。面向的收视群体很窄。最早虚渊玄提议制作这部作品时，也“仅仅是作为《Stay night》的fans向作品”。如果要将这样一部作品动画化的话，就必须在它这样特殊的诞生背景下，继承虚渊先生这一理念，并将之升华才可以。

——所以，就一直没有考虑将它动画化呢。

武内　是的。但是，有出演过《Zero》的广播剧的小山力也在他主持的网络广播中，一直向我们传达着“请一定要将《Zero》这部作品影像化”的请求。让我们认识到“在很多像小山先生这样的支持者的帮助下，我们应该可以将虚渊先生的想法以动画的形式加以升华。”在这之后，我们又收到了很多制作《Zero》动画的请求。在这之中，我们认为完美的制作了《空之境界》系列的岩上先生和ufotable是最适合担当起这份重任的。现在看来，我们对虚渊先生在小说版《Zero》的后记中所写下的话语所抱有的真挚情感，亦是对我们迈出将它动画化这一步的最大阻碍。

奈须　岩上先生所说过的，最能打动我的一句话是“无论怎样，我都想要制作有趣的电视动画。”“如果是《Zero》的话，一定可以成为一部让观众们总是期盼着‘快点到下周啊’的优秀作品的。请一定要让我们来制作它的动画。”在听到他这句话之后，我呆了一下，然后回答说“那就拜托你了。”

武内　实际上，我们也收到了很多想要制作剧场版动画的请求。毕竟有之前制作《空之境界》的剧场版经验，而且，在表现形式和内容上都要宽松许多的剧场版动画的确十分适合《Zero》这部作品。与之相比“请让我们来制作电视动画”这样的提议，未免让人觉得制作难度太高了。尽管难度很高，我确确实实的感受到了制作方想要观众们“每周都充满期待”的心情。

虚渊　实际上我也很担心，作为电视动画的话，情节表现上会不会太过火了。

奈须　特别是Caster登场的场景，最后可能会演变成“Nice boat”（*4）的画面呢。

虚渊　我小时候要是看到那样的场景的话，肯定会有心理阴影的。

——残酷的剧情表现和夸张华丽的动作场景，这是一部十分考验制作方的实力的作品呢。

虚渊　关于这一点，我们对青木英监督所领导的ufotable团队抱有100%的信心。毕竟，我之前一直认为不可能被动画化的《空之境界》这样的作品，都能那样完美的展现出来，当时给我以很大的冲击。不过，即使已经对可以化不能为可能的青木英监督和ufotable团队抱有极高的期望了，但是当作品真的拿出来的时候，质量还是远超我的预期。远坂时臣和言峰绮礼初次对话的场景就非常不错。并没有舍弃原作小说中繁复的话语，反而从中精炼出必要的部分，再添加一些影像类的信息，使得长时间的对话情节也不会显得单调无聊。让人每集都会惊叹“竟然还有这种表现手法！”

——在观看制作中的影像时有什么感想呢？

武内　韦伯这个角色制作出来真是可爱的超乎想象。原本只是设定成一个马马虎虎的角色而已，现在看来的话，反而是一个让人情不自禁的就会喜欢上他的角色呢。

虚渊　的确，动画里的韦伯真是了不得呢。已经是一个让人想问他“为什么你老是要将屁股撅起来呢”的危险角色了。真是的，明明老是一副精疲力竭的趴在那儿的样子，为什么屁股老是撅得那么高呢（笑）。

奈须　我觉得韦伯这个角色就应该是现在这个效果。如果画成美少年角色的话，就觉得稍微有点别扭了。毕竟韦伯之后会成长为一个威风凛凛的角色。现在这个样子就挺合适的了。

武内　嘛，现在是这么一副不成样的样子，想到以后会成长为那样一个角色，的确很让人感动呢。

虚渊　我本来是想将韦伯塑造成一个貌似“漂亮的间桐慎二”的角色。但是一不小心手滑，就变成现在这样一个萌角了。实在是超出作为作者的我的预期了。

武内　慎二和吉尔伽美什可是《Fate》系列最强的萌角哟（笑）。

《Zero》在前，还是《Stay night》在前

——也有会因为看了电视版的《Zero》之



后，再回去玩《Stay night》的游戏这样的，顺序反过来的人呢。

虚渊　看过《Zero》小说之后才去玩《Stay night》的游戏的人，超乎我想象得多呢。本来只是作为《Stay night》的fans向作品而写的小说，所以里面有大量的涉及原作情节的NETA。在没有了解过原作内容的读者看来，或许这些情节都是为《Stay night》的故事所做的伏笔吧。

奈须　《Zero》所触及的《Stay night》里的情节NETA，的确能成为观赏作品另外一种乐趣。不过因为没有玩过原作，而在观点上产生分歧，的确是我们没有预料到的。品味过《Stay night》原作的人们看到《Zero》里的伊莉雅，会觉得"《Stay night》里那样冷酷的伊莉雅，10年前竟然是这样可爱的幼女角色。"而对于没有尝试过原作的人来说"这么可爱的伊莉雅，10年后竟然成为了berserker的master！"在不同的观众之间，就可能产生这样的分歧呢。

虚渊　对于先看过《Zero》再去接触原作的人来说，《Stay night》的序章中言峰绮礼的登场，绝对是爆笑场面（笑）！

奈须　如果就RPG游戏来说的话，简直就是刚刚进入第一个城市，在觐见国王的时候，最终BOSS就说着"终于来了吗！勇者！"而现身，这样的神展开了。

虚渊　那之后，在凛拜托言峰那里，恐怕会想要大喊"凛，快跑，不要相信那个家伙所说的话！"吧。

奈须　言峰绮礼在见到造访教会的卫宫士郎时的那种说不出来的感觉，想必只有看过《Zero》的人才能够理解。毕竟十年前曾激烈的刀剑相交的卫宫切嗣的养子，就这样满不在乎的出现在了自己的面前，连面前的人是养父的仇人都不知道。也难怪言峰绮礼就像打开了奇怪的开关一样，说出"卫宫士郎……竟然……"（笑）

武内　这样的观点对于我们来说的确是很新鲜的呢。毕竟从来没有考虑过，先看《Zero》再玩《Stay night》是怎样一种感觉。或许，会有一种看《JOJO的奇妙冒险》时那种看着主人公世代交替的奇妙感觉呢。

——全都倒转过来的话，也是别有一番乐趣的。对于在两部作品中都是主要角色的Saber，在两部作品展现的性格却是有些变化的样子。

虚渊　《Zero》中的Saber处于向《Stay night》中的Saber转型的阶段。也就是说在《Zero》中展现得多的是她骑士王的一面。而在《Stay night》中，通过与士郎的相会相知，展现出的是她作为女性的一面。所以在《Zero》中，并没有把她当做女性角色来描绘。

奈须　在《Stay night》中，Saber最初与士郎相会时，对于"战场新人"士郎的意见，都是不理不睬的态度。这是为了与之后她在士郎面前展现出女性的一面作对比，而把她描绘成了一个脑筋很顽固的人。所以，在和准备写《Zero》的虚渊先生商谈的时候，虚渊先生就提议"要不要在《Zero》中给出，为什么Saber会变得那么顽固的原因。"于是，也就诞生了"因为在第四次圣杯战争中，被master卫宫切嗣背叛，亲手毁掉了圣杯，而对新一任master卫宫士郎抱有不信任感"这样的情节。

虚渊　虽然是有思考《Stay night》的剧情来制作，但其实《Zero》中的Saber会变成那样的角色，很大程度上是受了川澄绫子的配音的影响。听到那略带严谨、一丝不苟的演技，我就感到"这简直就是因为受到虐待而回到宠物店的小狗的声音哪！"，然后就决定"嗯，就照着这方向来做吧！"……嘛，以上内容一半都是在开玩笑的（笑）。实际上，是在听了川澄小姐的配音之后，感觉"为什么Saber那样难以信任他人呢"。才有了"想要描绘出她的理由"这样的想法。

高中时代完成的《Stay night》的原型

——让我把话题从《Zero》转换到《Stay night》。这次想要了解一下《Stay night》这部作品，到底是怎样从几位的笔下诞生的呢？

奈须　TYPE-MOON的粉丝们大概已经知道了，《Stay night》是以高中时代写的小说为蓝本制作的。从初中时代开始，我就经常给喜欢的游戏写一些同人小说，在朋友之间传阅。那之后，就有了想写一部完全原创的自己的小说的想法。所以就以当时非常喜欢的山田风太郎的《魔界转生》（*5）为蓝本，开始了自己的创作。本来我想"既然《魔界转生》是一部将日本的英雄豪杰齐聚一堂的作品，那我们就来写一部汇聚全世界的传说中英灵的作品吧！"，但是后来游戏中心出现了一种名为《世界英雄》（*6）的格斗游戏。当时我就想"糟了，这下设定重复了。"并为此像傻子一样慌了好久，现在想起来还真是很有意思的想法。

武内　说起来好像还真有那么一回事呢……虽然把古今东西的英雄们聚集起来，争夺最终的胜利这一设定是一样的，但除此之外都是完全不同的。我还记得被谁教训过"根本就没有谁会知道《Stay night》这种作品啦，不要在意那么多。"

奈须　估计这也是世界上的厨二病作家们的通病吧，稍微和谁的设定有些重复，就会在意的不得了。不过那些都不重要了，刚写到序章的Saber和Assassin之战就厌烦了，结果就成了烂尾作。

——当时创作的《Stay night》的原型，也就是现在说的《Fate prototype》中，Saber的角色设定是男性，而主人公是女性呢。

奈须　是的。主人公是名字叫沙条绫香的眼镜娘魔术师。Saber是男性的亚瑟王。吉尔伽美什最初就是作为Archer而登场，与现在的设定有很多区别。虽然是部未完成的作品，但是作为首部原创作品，还是有一定程度的内容的。

武内　《Fate prototype》是在活页纸上创作的手写小说，实际上有复印过一份，现在在我手里悉心保管。虽然有很多改动，但是很多有角色特色的台词都保留了下来。像是"职介为Assassin的英灵，佐佐木小次郎"

这个自报家门的情节，就按照原样保存了下来。

——那可真是厉害呀！有机会真想拜读一下原作。

奈须　要是那个被人看了的话，我全身能被称为孔的地方都会喷血的！要杀死一个作家的话，根本不需要什么凶器，只要有中学时代的黑历史就好了！

虚渊　嘛，上了年龄之后，把这些内容都忘了的东西重新拿起来读一读的话，意外的心平气和哟。可以做到像“这情节设计的，还挺用心的吗”这样客观的来评价哟。

奈须　对于我来说，要真是客观的去看待的话，就会意识到自己从那时到现在一点也没有成长，然后在羞愧和遗憾中死去。

武内　实际上，在制作《Fate prototype》的那时候，作为作家的奈须蘑菇就已经基本成型了。

——但是刚到最初的和Assassin的战斗就截止了的话，作为读者的大家会很难接受的吧。

武内　那之后的情节展开，已经由奈须口头讲述，在脑内补完了。不过，还是想要看到这部作品以完成体的形式展现出来，这也是之后我们制作《Stay night》的原动力。

奈须　对我来说《Stay night》的制作，并不是一时兴起。在2000年的冬季Comiket将《月姬》发布之后的归程中，在莆田的咖喱店里，武内向我提出了“下次就做《Stay night》”的意见。但是，毕竟把一度中断了的作品重新制作，并不是一件有意思的事情。而且，在听到他说“把Saber变成女孩子吧”时。我的第一反应是“这家伙在说些什么呀！”（笑）。但是在回到千叶的家中，看着成田机场起起落落的飞机，有关新的故事的构想，慢慢的浮现在了我的脑海里。然后我打电话给武内“应该能行，我们来试试吧”。大概就是那时，《Stay night》的制作开始了。

虚渊　就没有在《Fate prototype》基础上，制作少女向游戏的计划吗？毕竟主角是女孩子，而且别的英灵都是男性。故事的构成也很有意思，估计会很受欢迎的。

奈须　那个时候，面向女性的游戏可完全没有现在这么盛行。

武内　嘛，实际上是因为考虑到主人公是女性的话，恐怕是没法做成美少女游戏的，所以才产生转换性别的想法。

——奈须先生和虚渊先生的交友关系在粉丝当中很是有名，那么两位是什么时候，以什么方式相识的呢？

奈须　最初是在制作2002年发售的《空之境界》广播剧（*7）时见过一面。当时有问我要不要在广播剧的BK上登载与虚渊先生的谈话。那时的我已经通过《Phantom-PHANTOM OF INFERNO-》和《吸血歼鬼》（*8）成为虚渊信徒，对这样的邀请自然是万分情愿的。

虚渊　我也听说过奈须之前的同人游戏《月姬》创造了前所未有的销量。《月姬》在当时都登上了某个美少女游戏杂志的封面了。同人游戏能出现在大量发行的一般杂志的封面，这是前所未闻的事情。作为业界的同行，对奈须先生有了很深的印象。所以在收到谈话邀请时，十分开心的答应了下来。

奈须　见面的场所应该是在秋叶原的某家女仆咖啡厅。毕竟虚渊先生写的都是些很硬气的，骨架很大的文章。我已经做好了来的是个穿着带钉刺的垫肩，手持散弹枪的大汉的心理准备了（笑）。

虚渊　我这边才是呢，看着奈须的文风。我还以为会见到一位身穿和服，脚踩木屐的清凉男子，一边听着木屐嘎达嘎达的声音，一边谈话呢。

奈须　因为抱着这样先入为主的观念，所以当虚渊先生第一句话就说出“虽然世间有很多妹属性角色，但是像带刺的玫瑰一样的‘攻性妹’还真是从没见过呢。让人大开眼界。”这样的话，让我震惊到“诶！虚渊先生写作风格那么硬朗原来是这么文艺的人吗！”交谈之后发现，原来年纪也差不多，而且喜欢的作品和价值观也很相似。不过话虽如此，虚渊先生还是一个以“理性”的目光来看待作品的人，而我则是以“感性”的目光来看待的诗性的人，我俩的个性还是有很大区别的。从那次会谈开始，我们就成为了闲时聊些无聊话题的友人。不过，这也是托彼此的文风不同，不必将对方视为对手的福吧。

虚渊　那时也没有想到会与奈须先生有这么长久的交往。而更没有想到会为奈须先生《Stay night》写前传小说了。这可以称得上是奇缘吧。

奈须　最初在制作《Fate/hollow ataraxia》的附赠品的时候，就有考虑过要写这样的前传似的东西。结果最终内容就膨胀到了《Zero》这样的超大作的地步。

虚渊　最开始只是因为闲聊而开始创作的作品，所以并没有彻底完成它的信心。但是，在和奈须先生聊了聊“加入这样的情节也挺不错的呢”“让这样的英灵登场怎样”这样的话题之后，渐渐有了“即使没法写完也好，试着做一做吧”的心情。那会儿，我正好因为，总是没法给作品做出Happyend而苦恼，打算退出创作界。但是，一开始执笔《Zero》，我就发现，以前的创作从来都没像现在这样顺利过。之前我也有通过《净化的纹章》（*9）体验过二次创作的感觉。但是像在《Zero》这样的，完全自成一体的世界观之上，做出自己的改动，却让我重新体会到了创作的乐趣。打个比方来说的话，就是用自己的技巧来演绎已经存在的名曲的感觉。比起创作曲子本身，演奏的乐趣同样让人十分享受。从这个角度上来说，《Stay night》是一部很有演奏价值的名曲。

奈须　《净化的纹章》这个游戏我也有玩过，讲的是“燃烧殆尽”的男人的故事来的。在与一生的宿敌的交战中，使出了全部手段而活了下来，男人虽然已经满足于胜负，但是却再也无法激起当时的那种热情，宛如行尸走肉般活着。这样的内容，肯定是描写的那段时间的虚渊先生了。为了消除那种空虚感，重新点燃创作的激情，尝试一些新的挑战是很必要的。

虚渊　那段时间，总是为了“创作故事的意义”而苦恼。能够前进到“享受写作本身”都是托了执笔《Zero》的福。算是达到了，“作品之中到底蕴含着什么样的意义，让读者自由去决定就好了，我自己只是专注于创作本身的乐趣之中”这样的“顿悟”的境界了（笑）。

三个人是怎样互相看待的呢？

——接下来，想知道大家是怎样看待身为作家的对方的呢？奈须先生和武内先生认为，虚渊先生是怎样的一位作家呢？

奈须　我觉得虚渊先生作品的基干是冷酷强硬。同时，也是能以很高的水准来完成对于作品的“要求”的“职人”。因为创作开端的基准非常之高，所以让他写什么样的作品，都能做的非常有意思。所以即使被“司令部”下达这样的命令“这次主攻的方向是原创魔法少女，虽然是从来没有面对过的对手，但是是你的话一定没有问题的吧！”。他也能以完胜收场。

虚渊　我自己对作品基准是“只要有趣就好”。而在这之外，作品里就充满了我个人的坏习惯了。因为我习惯把自己的认知全部融入到作品当中，这就导致无论怎么做，我的作品最后都摆脱不了悲伤的结局。所以，不论是动画，还是小说，我都是抱着把合作伙伴的有趣想法全部挖掘出来的念头来制作的。但是，只有《Zero》这部作品十分特别。因为我对“《Stay night》里面还没有描绘出来的可能性”有很深的挖掘欲望。所以这部作品中，因我自身愿望而诞生的情节所占的分量比较大。

——原来如此，那么武内先生是怎样看待虚渊先生这位作家呢。

武内　我和奈须的意见相同，虚渊先生与其说是探究战斗意义的战士，不如说是接受任务来战斗的佣兵作家。换句话来说的话，就是将战斗的意义、理由这样的事情交给他人来思考……不过，即使这样的一位佣兵，也通过《魔法少女小圆》（*10），接触到了孩子们的小脸，展现出了富有人情味的一面。

奈须　原来如此。迄今为止，在众多战场上取得了辉煌战果的佣兵——虚渊玄。尝到他战果甜头的，是一直指挥作战的司令部。虚渊之名，以“听说这次有个很厉害的佣兵呢，名字好像是叫虚渊玄”这样的形式广为流传。但是，在被称为《魔法少女小圆》的大战中，虚渊从一介佣兵一下跃升为了“英雄”。他自身到底发生了怎样的变化……还是说，被大家当成英雄之后，也要像之前那样“我可是个佣兵，会不分敌我的把你们杀个精光哟”来抗拒大家呢。



虚渊　原来奈须和武内先生是这样看待我的。

奈须　以旁人的观点来看的话。从《魔法少女小圆》中可以看出，就算是佣兵•虚渊玄也认为在这样无意义的流血下去的话，这个世界就会很不妙了。

武内　的确呢，不再是“把大家杀光的佣兵”而是“救国的英雄”了呢。

虚渊　与其说是我自己立场转变了，还不说是无法对苍树梅老师所画的可爱角色做出过分的事情呢。为此，我已经十分斟酌剧情了。

奈须　因为制作的是新房昭之监督，苍树梅老师还有shaft的各位，虚渊果然还是识相的调整了剧本。对于谱写最强四重奏总谱的虚渊，那三位也以最佳的演奏来回应。所以《魔法少女小圆》才能那样大红大紫。要是在那部作品中也是虚渊力全开的话，恐怕除了我们这样的一小部分好事之徒会高呼“满满的虚渊味太美好啦！”而欣喜若狂之外，根本不会受到别人的关注吧。

虚渊　的确如此。不过那也意味着，《Zero》这部虚渊力全开的作品着实让人担心呢。对于通过《魔法少女小圆》认识我的新粉丝来说，可能会被《Zero》所吓倒吧。

奈须　这一点完全不用担心。通过《魔法少女小圆》第一次尝到“辣味”的观众们，不正是被你“超辣拉面虚渊玄”的招牌所吸引，才来看《Zero》的嘛。人类本质上来说是充满贪欲的，总是在追求更深层次的刺激。所以，虽然看了《Zero》之后可能会惊讶，但是亦会在心中形成接受这种风格的土壤。

武内　《Zero》里面并没有麻美学姐（*11），所以一定没有问题的啦！

奈须　你在说什么呢！不是有和麻美学姐一样遭遇凄惨的大小姐嘛！

武内　说的也是呢，还有着不光手被“学姐了”（*12），而且又被子弹扫射的角色存在呢（笑）。

奈须　明明是《Zero》中最重要的角色之一呢，但是却以这种方式退场。我想麻美学姐的粉丝们，一定与我读《Zero》初稿时有同样的绝望感吧。

——那么，虚渊先生眼中的奈须·武内组合，是怎样的形象呢？

虚渊　两人都是非常有才能的作家这一点，是毋庸置疑的。更让我羡慕的是他们从中学年代就开始的合作关系，彼此之间都非常的了解。不论是哪个作家，都是抱着仅属于自己一个人的回忆的孤独角色。但是武内和奈须先生，却是有着共同回忆的搭档。并且两人之间，不仅仅是画师与脚本作家的关系，而是20年来相互补足缺点的挚友。这样的关系本身，就已经是无与伦比的才能与宝藏了。

奈须　我确实和武内先生合作了非常长的一段时间了。现在想想实在是很不同寻常那，按理来说，作家在创作活动之外，还要忙于公司经营、处理和厂家的关系等众多杂事。但是将这些事情都交给武内先生的我，可以全心全意的投入创作工作之中。

虚渊　并且，这种关系与平时工作上的“托付关系”也不太一样。对奈须知根知底的武内先生，可以将这些事物安排的很合乎奈须先生的习惯和需要。

奈须　刚说着这个我想起来，公司里不是经常有人说“被信赖的家伙背叛了”之类的话吗。但是，托付的对象是武内的话，“什么时候会被背叛吧”这样的念头都不会产生呢。

虚渊　而且，就算是奈须被武内背叛了，那也是像人因病而死的那种感觉。就像是胃溃疡了的话，也没法抱怨“你这个胃，竟然胆敢溃疡”吧。对于武内先生也是这样的感觉。

——被这样信赖着的武内先生感觉如何呢？

武内　缘分这个东西还真是不可思议呢。中学时代能够与奈须相遇，是我这辈子最大的幸事。今后，也要加倍努力，来回报这种信任。

奈须&武内和虚渊三人间的联系

——奈须与虚渊先生作为友人有着很深的交流，平时的话是怎么样子的呢？

虚渊　最近一起吃饭的机会增加了很多呢。

奈须　我和虚渊都是夜猫子，经常凌晨三四点的时候打电话问“还醒着呢？不一起出来吃个饭吗？”“嗯，好啊”这样的事情挺多的呢。在做《魔法少女小圆》的时候，播放完之后，立马就把他拉去家庭餐厅，“撒，来听听你想怎么辩解吧”，开始了对虚渊的审判。

虚渊　一边奸笑着一边辩解（笑）。

奈须　第一话刚完的时候，还信誓旦旦的说“这回是谁都不会死的，明朗欢快的故事哟”，让我安下心来看，结果……

虚渊　还说过，“诶，看上去像死了吗。但其实在成为魔法少女的时候，她们的生命就已经结束了哟”这样用来迷惑奈须的话呢（笑）。

奈须　很过分的哟！（笑）像这样的交往，与其说是作家之间的朋友关系，还不如说是同住一个宿舍的同学之间的玩笑。

虚渊　跟奈须的闲聊，对于我来说也有很大的帮助。因为奈须总是支着搜索最新游戏的天线，所以经常能从他那里得到很多好游戏的信息。最近我比较喜欢玩的《弹丸轮破》（*13）就是奈须告诉我的。

奈须　从我这边来看，虚渊对于新的电影信息十分敏锐。我虽然基本不看有暴力情节的电影，但是被虚渊以“有部超搞笑的电影，不一起去看一下吗！”邀请，结果看了之后，果真相当有趣。“这部电影对创作很有参考价值”也经常这样向我推荐一些很正经的作品。

虚渊　因为互相推荐的都是很有信心的作品，所以品质上是很有保证的。

武内　我在制作《Zero》的动画的时候，也经常和虚渊先生碰面呢。在《魔法少女小圆》正在放送的时候，能够听脚本作家来讲解，真的是很有意思。

——奈须&武内先生和虚渊先生，虽说是同为脚本作家的竞争对手，但关系真的是很好呢。

虚渊　是的。我们就像是住在“常盘庄”（*14）的邻居那样的关系吧。相互之间既能一较高下，又能一起聊些闲话。

奈须　实际上我在工作中也经常积攒很多的压力，但是只要能跟虚渊先生聊些乱七八糟的话题的话，就可以保持心理的平衡呢。

武内　的确是很特殊呢，要是一个公司的作家的话，恐怕很难有这样的关系。Nitro+文化和TYPE-MOON文化，虽然相似，但却又很不同，微妙的形成了很不错的组合。正因为彼此之间的价值观有着不少差异，所在看到彼此的作品之后才会总是有大开眼界的感觉吧。

奈须　我作为一个脚本作家，真是在一个非常好的环境中工作。既有作为搭档的武内，又有可以互相切磋磨合的友人虚渊。如果人际关系也是一种才能的话，我在这方面的才能恐怕是非常出众呢。

——真是称得上奇迹的关系呢。那么，请大家向观看《Zero》的观众们说一两句话吧。

武内　虽说小说版《Zero》需要在玩过《Stay night》之后再看。但是如果能通过门槛很低的电视动画版《Zero》，增加《Stay night》的玩家数量的话，实在是令人高兴的一件事。再入手游戏之后，虽然可能要花上几十个小时来攻略，但是这样也就能更加深入的了解《Fate》系列的世界。

虚渊　这样可是要沉浸在《Fate》的世界里，不能自拔了。

奈须　《Fate》系列除了原作《Stay night》之外，还有大量的FanDisc之类的作品。对于刚开始接触的人来说，或许显得门槛略高。但是，对于这样的《Fate》世界，

还请先带着轻松的心情先来观看电视动画版的《Zero》。我想，即使不知道《Stay night》的人，也会被《Zero》的故事所深深的吸引的。毕竟《Zero》这部作品，即使不把它看做《Fate》系列的作品之一，也是一部相当优秀的独立作品。所以，请大家一定要带着轻松的心情，来品味这部作品。

朝着多方面发展的TYPE-MOON作品

——在游戏、漫画等众多领域，都有从TYPE-MOON的作品中诞生出来的像《Zero》这样的衍生作品。对此，几位是怎么看的呢？

奈须 作为作者来说，自己所做的作品可以被别人所爱，并且灌注自己的思考来制作衍生作品，是一件非常高兴的事情。而且我自己也可从中收获很多有意义的东西。但是，从我所抱有的老古董的创作观点来看，对于作家来说，还是以自己原创的世界为舞台，让自己原创的角色动起来，才是最幸福的。所以，我虽然对于众多作家围绕着TYPE-MOON的作品制作衍生作感到高兴，但也觉得让大家把贵重的时间浪费在制作我们的衍生作上面，真是十分对不住大家。但是，当佐佐木少年先生在连载的《月姬》漫画迎来最终回时，说道"真想就这样一直把《月姬》画下去呀。"之后，我开始觉得，"让别人浪费时间了这种想法从一开始就错了，作家们都是因为很享受这样的创作，才将自己的时间投入其中的。"

虚渊 我觉得不论原来的设定是怎样的，只要作家们能享受创作活动本身的乐趣就好了。"作家必须要拥有自己的城堡"这种幻想，早就已经是过去式了。

奈须 嗯，正像是绘制《Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅》的广山弘先生。就是将自己作为作家的全部才能，都倾注到了这部作品里面，而且本人还做得非常起劲呢（笑）。

武内 我在看《魔法少女☆伊莉雅》的时候也觉得，整部作品都充满着"我是为了做自己的原创作品，才借用这些设定！"这样的全力全开的气势呢。

虚渊 我觉得，TYPE-MOON的强大之处，正是在于有么多充满热情的作家在支持者它。就像孕育出《X-MEN》（*15）等优秀作品的"惊奇漫画"那样，今后也将会有更多有才能的作家，投入到TYPE-MOON的衍生作创作中来。毕竟，在日本，已经没有哪家公司能够像TYPE-MOON这样，拥有以《Zero》为代表的海量的衍生作品了。TYPE-MOON可以说是最接近"惊奇漫画"的日本公司。

奈须 "惊奇漫画"的衍生作好像已经多到本家管理不过来的地步了……因为大家都是随着自己的想法，来不断地扩充着作品的世界观，添加新的设定。当其中出现优秀的点子的时候，"惊奇漫画"的本家，就会以加以认可，使其成为官方设定。读者方面，也经常会提出像"就算不是官方设定，我也想看某某作家画的《X-MAN》"这样的意见。所以，它的剧情展开的界限，是相当宽广的。就我自己来说，虽然总觉得"为什么不将这才能用于创作自己的原创作品呢？"，但也常常在看了别人的作品后发现"啊，原来TYPE-MOON的角色还可以这样诠释，这样表现啊！"

看板娘Saber的多样化发展

——这十年间，在各种各样的载体上频频亮相的Saber，可谓是TYPE-MOON的看板娘了。虚渊先生对Saber这个角色的印象是什么样子的呢？

虚渊 实际上，在我看来，Saber并没有女主角的感觉。我觉得从现在的Saber身上，还是或多或少的能看出《Fate prototype》里登场的男性Saber的影子。士郎与Saber的关系，与其说是男女关系，不如说是与"一不小心成为女孩子的男孩子"的复杂关系。

奈须 不愧是虚渊啊……竟然能看透这一点，果然是天才……关于这一点，一直都是我深藏心底的秘密，不过既然是纪念TYPE-MOON十周年，那么就告诉大家也无妨。正如虚渊所说，士郎与Saber的关系，的确很难说是男女关系。在之前，一直以不列颠的王的身份战斗至今的Saber，一下就转变为女性进而与士郎坠入爱河，这样的展开实在是太牵强。但是，为了情节需要，我们还是通过让士郎不断地强调"你是个女孩子！""女孩子不应该去战斗！"这样的方式来给Saber和玩家们灌输"Saber是个女孩子"这样的观念，把这段剧情扭转成了一个爱情故事。这就好像是作为作家的我自己，在不断的说服Saber这个角色，让她明白自己是个女孩子一样……现在看起来这样的剧情展开还是挺自然的，但是我当时觉得这样已经是达到极限的做法了。

虚渊 理想的爱，并不是在本能的影响下的"男女关系"，而是人与人在精神上相互诉求、相互融合。我认为，这种古希腊哲人们所追寻的恋爱观，在士郎与Saber的剧情中完美的展现了出来。所以Saber路线的剧情，才能让人感觉非常清爽，至今依然有很高的人气。另一方面，我觉得《Fate/stay night》的真正的女主角，应该是远坂凛。只有凛的路线，描写的是比男人还要强势的女性角色，与男主人公之间，地位对等的恋爱故事。凛与士郎，双方的优点，能很好的弥补对方的缺点，两人之间可以构筑起很好的关系。

奈须 凛与Saber不同，是作为一个完全的异性角色而登场的。凛也以自身是美少女这一点为傲。有这样的女孩子在身边，就算是木头人一样的士郎，也要心跳不已的。

虚渊 而樱的路线，则描绘了一种与凛的路线完全不同的"爱"。樱的故事展现出了女性所拥有的阴郁的负的一面，而与之相对，男主人公则展现出连那负的一面也要包容，也要爱的"作为男性的矜持"的一面。

奈须 "恋"只是一味的追求互相之间的理解的过程。而"爱"则要求双方接受、包容残酷艰辛的现实生活。理想的"爱"并不存在。"爱"会考验一个人，到底能为它与现实生活妥协到哪个地步。"爱"是不会给你

留出做白日梦的功夫的……嘛，怎么能老是跟充满着梦想与希望的年轻人谈什么现实的辛酸呢。我们换点别的愉快话题吧！

——那我们就转换一下话题。从Saber这个角色中，派生出了Saber・Lily、黑Saber这样的角色，对此，虚渊先生是怎么看的呢？

虚渊　在我自己的妄想当中，Lily在《Stay night》中完败给Caster，然后成为Caster的下仆，变成"果然，比起士郎什么的，还是Caster姐姐大人好！"这样的感觉（笑）。

奈须　我之前可没有这种想法。嘛，原来如此，穿上白色连衣裙的Saber•Lily的样子，就好像身心都被Caster调教了一样，与Caster成为了百合关系。又给出了不错的想法呢。

武内　实际上，Lily的角色，就是从被Caster俘获之后穿上连衣裙的姿态衍生出来的。这个角色中，添加了很多以往的Saber所没有的女性的记号。虚渊先生的妄想，的确抓住了这个角色本质。

虚渊　哦哦！真的吗！我一眼看上去，还以为Lily是个坏人角色。飒爽地站在Caster的背后，尽情的发挥那高贵的气质。想一想都让人热血沸腾！！

武内　但是坏人角色的话，已经有黑Saber了呢。

虚渊　怎么会，黑Saber绝对是黑暗英雄！

奈须　嗯，黑Saber只是被太过崇高的理想所束缚而黑化了，的确很难说是纯粹的坏人。

虚渊　打比方说，假如黑Saber是《剧场版Hakaider》（*16）的主人公，那么Lily就是她的对手。Lily那吊眼角，就适合演恶人的角色！

奈须　在与Lily激斗之后，结尾处黑Saber骑上摩托车远去。还要配上"她才是生存在这个黑暗时代的现代骑士！"这样的旁白（*17）。

武内　嘛，这些都另当别论啦。的确这样的想法，给Lily这个角色注入了血肉，使她变得完整而有趣起来了呢。

——黑色的是主人公，白色的反而是坏人，这还真是新鲜的想法呢。那么对于在《Fate/extra》里出场的红Saber（Saberextra），大家是怎么看的呢？

虚渊　红Saber与Saber是完全不同的角色，就印象上来说，近似于女体化的吉尔伽美什吧。

奈须　要是由我来写《Fate/Zero》的话，征服王多半就会变成红Saber这样的角色。我本就认为征服王是可以匹敌吉尔伽美什的强大英灵，对于这样的角色，没有比红Saber那漠然的态度更合适的了。但是虚渊先生设计的征服王，是超乎我想象的豪迈奔放的角色。为了超越这样的征服王，我才想要从另一方面着手，创造出了红Saber这样一个特别的暴君角色。

两位作家所创作的各种各样的恋爱模式

——《stay night》是以主人公士郎的视角为中心展开的，而《Zero》则是以多重视角展开的群像剧。

虚渊　《stay night》本就是一部美少女游戏，所以为了展现以一个人为中心的"恋爱"，所以不得不以士郎为中心展开剧情。但是难得有这样可以汇聚史上众多英灵，进行生死相搏的战斗的设定。我还是想看到以各个阵营为中心的故事。所以在制作《Zero》时，除了主人公卫宫切嗣和言峰绮礼之外，我也以其他阵营为中心，展开了很多内容。

奈须　因为要用美少女游戏这个形式来制作《stay night》，所以对于当时的我来说，除了以士郎为中心之外，没有别的选择。实际上，作家所想展现的故事，与玩家想要的恋爱故事之间出现了分歧，这种矛盾也是让虚渊先生说出"我可能以后没法再制作美少女游戏了"这句话的原因之一。不论怎样想勉强的将这两种需求糅合在一起，都无法达到令双方都满意的结果。所以，不想再这样拘泥于制作以恋爱为主线美少女游戏的虚渊，转换了自己的战场。于是，虚渊流的复仇剧《续集・杀戮荒野 -地狱之通缉犯-》（*18）就此诞生了……☆kira~（<ゝω•）~☆

虚渊　迷茫着迷茫着，最后所到达的，就是"那个"了。

武内　恐怖且怪诞的《沙耶之歌》（*19），就是美少女游戏的求道者，虚渊玄所找到的方向之一了。

虚渊　我觉得，要想描写恋爱这种感情，没有什么比恐怖更好的形式了。对于与自己相异的他人，抱着那样深刻的情感，冷静想一想的话，真的是一件很恐怖的事。进而，我就感觉，恋爱这种情感，是人类的"疯狂"的一种表现形式，从而也就诞生了那部作品。

武内　本以为沙耶那可爱的虚拟外貌，和可怕的正体之间的差别，会把玩家们吓到。不过令人意外的是，大家反倒萌上了这样沙耶。我自己可是怕得要死，在脸上遮着毛巾玩这个游戏来的（笑）。

虚渊　吓到那个样子，真是太谢谢了。真希望别的玩家也能有这样的感觉呢。但是收到的，都是"沙耶碳好可爱""这样真不错"之类的回复……我本来是想给予对恋爱抱有幻想的玩家们，以异样的冲击来的。但是他们竟然能像《Black Angles》里的松田那样（*20），轻轻松松就空手接下我的蓄力一击……真是对玩家们的重口程度和深重的罪孽表示佩服。

奈须　毕竟，那可是个被人一枪爆头，都只是说句"啊，真危险"就没事了的超人哪（笑）。嘛，这个话题先放到一边，让我们回到一开始的话题。的确《stay night》中，战斗剧情的戏份很少，但是这也是为了满足想要和凛Saber关系变好，和小樱亲亲我我的广大玩家们的需求。和凛还有Saber的剧情中，我们想展现出恋爱的甜蜜与辛酸，而在樱路线中，则是想描绘出一种泥潭般的爱情。

虚渊　原来如此，要通过不同的女主角来展现出各种不同恋爱模式。不过，对于最喜欢黑樱路线的我来说，果然还是不适合制作恋

爱游戏呢。

TYPE-MOON今后的目标

——那么，TYPE-MOON公司已经迎来了商业化的第十个年头。借此机会，还请大家说说对于未来的展望吧。

虚渊　反过来说，TYPE-MOON成立到现在还只有十年。Nitro+公司，也大约是在同一时间创设的。从今以后，两家公司，也一定可以向着同样的目标一同努力，一争高下。嘛，已经过了10年了呢，再过10年也就是弹指一瞬的事情。

奈须　今后的10年，PC游戏的市场还能不能坚持下去呢。现在哪里是PC游戏的冬天，简直就是核子末日了。不过，我们TYPE-MOON公司，今后也将继续奋斗在制作PC游戏的这片战场之上，毕竟，还是做PC游戏最有趣了。

武内　这十年间，娱乐的模式越来越多样化了。人们对于PC视觉小说型游戏的要求，也与10年前大为不同。原本，我们制作美少女游戏，就是因为这是在当时最有乐趣的载体。我认为，一直在摸索最有意思的东西这一点，才是TYPE-MOON的本质。在今后的日子里，我们将不忘游戏厂商的根本，并怀着这份心情，来给大家提供更多更好的作品。



1 笠井洁
作品横跨推理小说、科幻小说、传奇小说、文艺评论等众多题材的作家。代表作有《吸血鬼战争》、《超能力者战争》等。顺带一提，《吸血鬼战争》的插画是由武内崇担当的。

2雁夜叔叔
《Fate/Zero》的登场角色间桐雁夜，被樱爱称为雁夜叔叔。是个有着令人心痛的外表的为拯救少女而奋斗的黑暗英雄。所以在网络上有着极强的人气。在2ch上都出现了以“雁夜叔叔大人气”为题的帖子。

3《TIGER & BUNNY》
以不久的未来为舞台，描写被称为“NEXT”的超能力者们的活跃的英雄动画。因为有很多特性鲜明的男性角色登场，而获得了很高的人气。制作者是SUNRISE公司。

4“Nice boat”
曾经，有某部电视动画因为出现猎奇画面的原因，所以临时停止播放。以介绍城堡与游船的风景片段代替。在网络上，被称为“Nice boat”事件而引起广泛讨论。此处代指因猎奇画面而播放中止。

5山田风太郎与《魔界转生》
山田风太郎是以志怪小说、推理小说、历史小说等题材闻名的著名小说家。代表作为《魔界转生》和《忍法帖》系列。《魔界转生》是讲述当代剑豪柳生十兵卫挑战因秘术•魔界转生而复活的著名剑豪们的故事。

6《世界英雄》
1992年由ADK公司发售的格斗对战游戏。可以操控像服部半藏、贞德这样的古今东西的英灵。

7《空之境界》广播剧CD
2002年发售的广播剧CD。主要出演声优有，已故的川上朋子，为黑桐配音的伊藤健太郎等，与剧场版的配音不同。

8《Phantom-PHANTOM OF INFERNO-》
2000年Nitro+公司出品的AVG游戏。讲述与职业杀手相遇的主人公，被卷入奇特命运的故事。虚渊玄的美少女游戏处女作。

《吸血歼鬼》
2001年Nitro+公司出品的AVG游戏。讲述被吸血鬼吸血而转化为半吸血鬼的主人公，为了变回人类，而与潜藏在黑暗中的邪恶势力战斗的故事。

9《净化的纹章》
2003年发售的，虚渊玄制作的同人游戏。是对电影《撕裂的末日》的二次创作。

10《魔法少女小圆》
2011年放送的电视动画。剧本全部由虚渊玄制作。描绘平凡的中学生鹿目圆香，因为遇到了迷之白色生物QB而被卷入魔法少女与魔女之间的战斗的故事。因与温婉画风所不相符的犀利展开而引起众多话题，人气空前。

11“麻美学姐”
《魔法少女小圆》中的角色巴麻美。本是值得依靠的大姐姐一样的角色的魔法少女，因为在故事开篇中的超展开，而成为话题人物。

12“被学姐了”
《魔法少女小圆》中的剧情衍生词。详细介绍会导致剧透，只能说是代指因为某种原因而导致的身体上的不完整。

13《弹丸轮破》
2010年发售的PSP游戏。描述的是拥有优秀能力的高中生们，将接二连三发生的杀人事件以学级裁判的形式解决的故事。

14“常盘庄”
丰岛区的木质公寓楼。手冢治虫、石森章太郎、藤子不二雄、赤冢不二夫等在漫画史上留下了自己名字的大师们，曾聚集在这里。

15《X-MAN》
《惊奇漫画》杂志刊载的美式漫画。讲述因突然变异而获得超能力的英雄们的战斗故事。曾被多次改编为电影，在全球都拥有极高的人气。

“惊奇漫画”
美国最大的两家漫画公司之一。在《X-MAN》之外，也有着《神奇四侠》、《美国队长》等众多人气漫画。

16《剧场版Hakaider》
以石森章太郎的漫画《人造人间Kakaider》的登场人物Hakaider为主角的衍生做。追寻着扭曲正义观念的黑暗英雄。

17“他才是生存在这个黑暗时代的现代骑士！”
蝙蝠侠中的名句“他才是生存在这个黑暗时代的现代骑士！”直接用来形容黑Saber。

18《续集・杀戮荒野 -地狱之通缉犯-》
2007年7月由Nitro+发售的游戏。剧本由虚渊玄创作，原画由Niθ担任。讲述三个美女用手枪与短剑战斗的西部片风格的作品。

19《沙耶之歌》
2003年12月Nitro+公司发售的游戏。剧本由虚渊玄创作，原画由中央东口担任。因为事故的后遗症，而使得事物都以一种异常的形态出现在男主人中眼中。但是有一天突然出现的少女沙耶，成了他世界中唯一正常的事物。在这之后展开了一些列的恐怖故事。

20《Black Angles》的松田
1981年到1985年在周刊少年JUMP上连载的漫画中的登场人物。一位惩罚法律所无法制裁的“恶”的，栖身于黑暗世界中的暗之天使。连载结束十年之后，仍有很多人制作它的衍生作品。松田全名为松田镜二，是使用空手道和我流武术战斗的热血巨汉。拥有空手接下火箭弹、以血肉之躯停下巨型客机的超人体魄。

10周年寄语

SPECIAL VOICE
TYPE-MOON

德岛“マチ☆アソビ”的那一夜

近藤光 KONDO HIKARU

既然是10周年纪念，就想跟大家说些还没曝光出来的小道消息。Ufotable公司曾经承担过在德岛举办的名为“マチ☆アソビ”活动的制作。虽然参与活动的观众们可能没有注意到，但是绝对不能在现场露脸的武内先生和奈须先生其实也混在当天的人群里面。因为没法在人群中直呼他们两人的名字，就只好用“社长”、“那...那位”来糊弄得乱叫了（笑）。大概是去年制作VOL.6的那会儿吧，在两天的业界恳谈会结束之后。我们三人爬到有ufotable cafe的大厦楼顶，一边仰望星空，一边探讨TYPE-MOON的未来。之后，令我惊喜的是，两人竟然造访我家住了一晚。那天，我们一直聊到很晚，但不知怎么回事，聊得内容竟然是Nitro+的未来（笑）。

在我看来，他们两人之间令人羡慕的友情，就好像是动画本身。希望他们两人的友谊，就像动画角色会永远的“活”下去一样，地久天长！

在此，由衷的祝贺TYPE-MOON公司创设10周年！

近藤光　动画制作公司ufotable董事长，剧场版《空之境界》，电视动画《Fate/Zero》制作人，监制。

十年竟成往昔,一起来做动画吧!

虚渊玄 UROBUCHI GEN

TYPE-MOON10周年，月姬12周年......说实话，时间过得可真快呀，第一次玩《月姬》的游戏时所受到的冲击，现在想起来就仿佛是昨天的事情。嘛，冷静的来说的话，我对于“自己以奈须蘑菇的世界观写了外传小说，而且那个小说还被动画化，并通过地上电波在电视上播放。”这个世界线上所发生的事情，感到实在难以置信。

体会着十年如一日这句话的意义的同时，我也深深的沉浸在这“一日”的丰富多彩与动人心魄的魅力之中。

接下来的十年，到底会伴随着怎样的天翻地变，像疾风骤雨一般飞逝而去呢。真是令人期待呀。

10年之后，我应该也会像现在这样，抱着同样的心情，讲述那段日子吧。

虚渊玄　Nitro+公司所属原创脚本剧作家、小说家。小说《Fate/Zero》作者。

时间流逝的如此之快,恐怕是TYPE-MOON的“错”

田中罗密欧 TANAKA ROMEO

“诶！已经10年了！骗人的吧！”这就是我最真挚的感受。

TYPE-MOON在2000年发售同人游戏《月姬》，我还记得很清楚。

当时，我还在游戏制作公司工作。看到《月姬》之后，我就用“呜哇，现在流行的是这种东西吗！？”“真是有让人眼珠子都跳出来的新鲜劲！”“嗯，要不要跟做这个游戏的人打个招呼认识下呢！？”这样的话的标准语版，向同事们建议了一下。不过被大家当成了傻瓜，幽怨了好久。不过现在想起来，却是段有趣的回忆。

现在回想起来，那会儿还真是令人震惊的事情频频发生的时期呢。

TYPE-MOON绝对是构成那个时代的兴奋感的重要元素之一。快乐的时光总是过得飞快，TYPE-MOON你们可要好好的负起责任来哟。“该死的”的TYPE-MOON，由衷的感谢你们为大家带来一个充满激情的年代。

今后的10年也请多多关照啦！

田中罗密欧　脚本作家、小说家。代表作《人类衰退之后》。

GameOver the Rainbow SP

成田良悟 NARITA RYOGO

我是03年出道的，不久之后也就要迎来自己的10周年了呢。不过个人创作活动的10周年与公司的10周年相比，可就差得远了，在这里再次向TYPE-MOON的各位表示我的敬意。在我看来，TYPE-MOON不仅仅是一个制作公司，而像是一个以奈须和武内先生为首的，将众多极富个性的作家集结一起，相互竞争，共同成长的“蛊毒蛊”。不被他人的气场所压倒，持续展开着名为公司的固有结界的TYPE-MOON的各位的魔力，都绝不会是只有半桶水的程度。

如果能盗取他们的秘诀的话，我可能也可以成为到达“根源”的存在吧！（奸笑）。“变身，商业间谍！”

“嗨，奈须先生。公司每天都要做什么那？”

“......诶！每天都要定时开会！？”

“这......这怎么可能！怎么可能会存在可以做到这种事情的作家......‘根源’到底是什么啊......”。（自灭）

GAME OVER

成田良悟　小说家，代表作有《无头骑士异闻录》等。曾在个人主页上发表过《Fate/strange fake》（收录于TYPE-MOONエースVOL.2）

好朋友、好对手 TYPE-MOON x Nitro+

小坂崇气（でじたろう） DIJITAROU

最近才察觉到，TYPE-MOON发布同人游戏《月姬》是在2000年的12月，Nitro+的处女作《PHANTOM》则是在2000年2月。我们这同一年出道的两家公司之间，还真是有一种宿命的姻缘一般的感觉。

TYPE-MOON公司的商业出道作《Fate/stay night》是由弊公司的2D团队进行的CG上色，而外传小说《Fate/Zero》亦是由弊公司的虚渊玄执笔，最终还得以动画化。

一起制作作品自然十分荣幸。但是一边意识着TYPE-MOON的作品一边提高自己的作品质量，更让我们欣慰。

今后，我们也希望可以与TYPE-MOON继续作为好的合作伙伴兼竞争对手，一起携手让业界变得更加兴盛起来！

小坂崇气　Nitro+的法人代表兼制作人。《Fate/Zero》是TYPE-MOON与Nitro+首次连携的作品。

Reverse Female

Gligamesh from Fate Series
Illustration by 逢倉千尋



Reverse Female

Gligamesh from Fate Series
Illustration by 真田茸人



Reverse Female

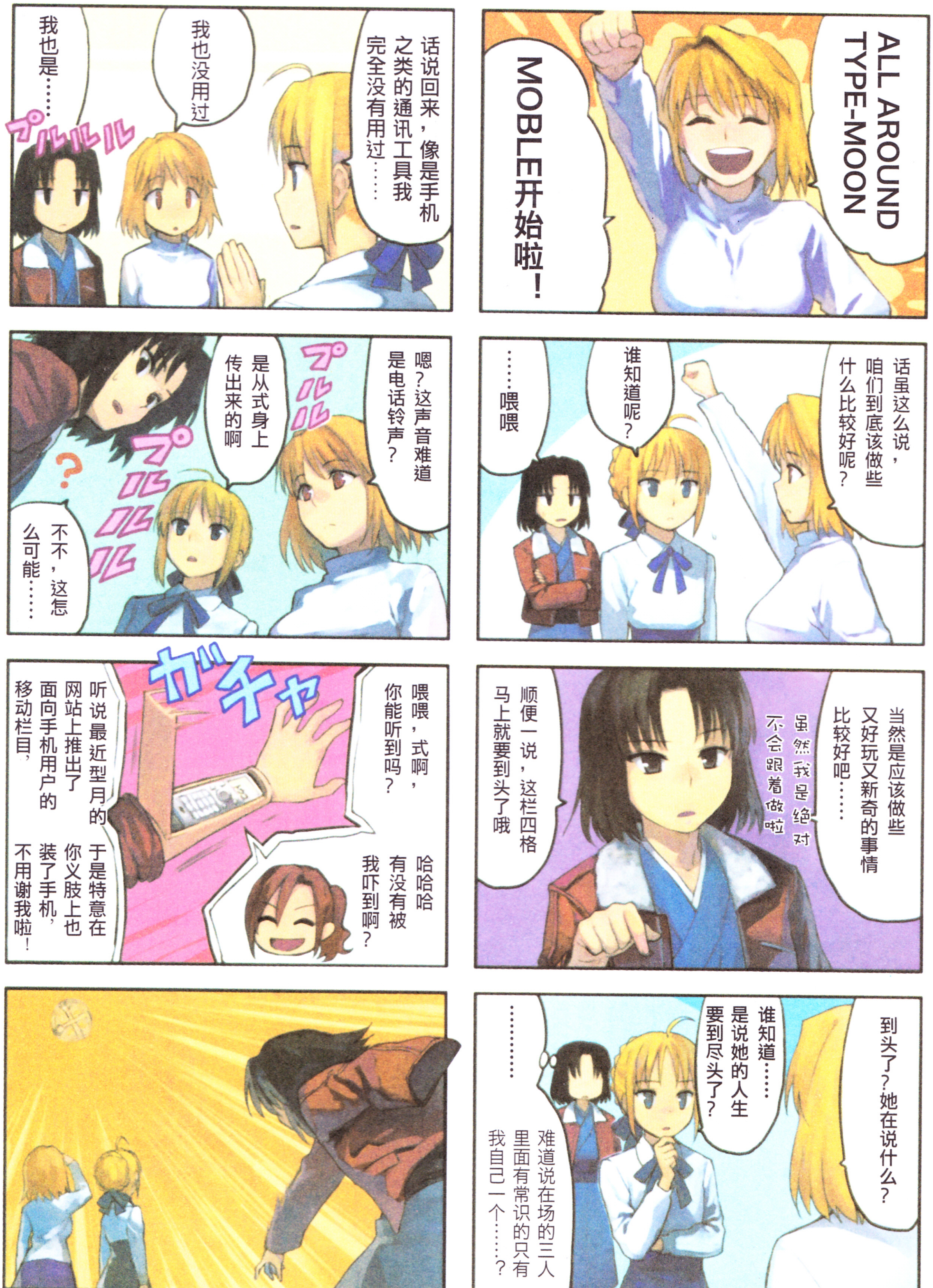
Gligamesh from Fate Series
Illustration by 坂本みねぢち

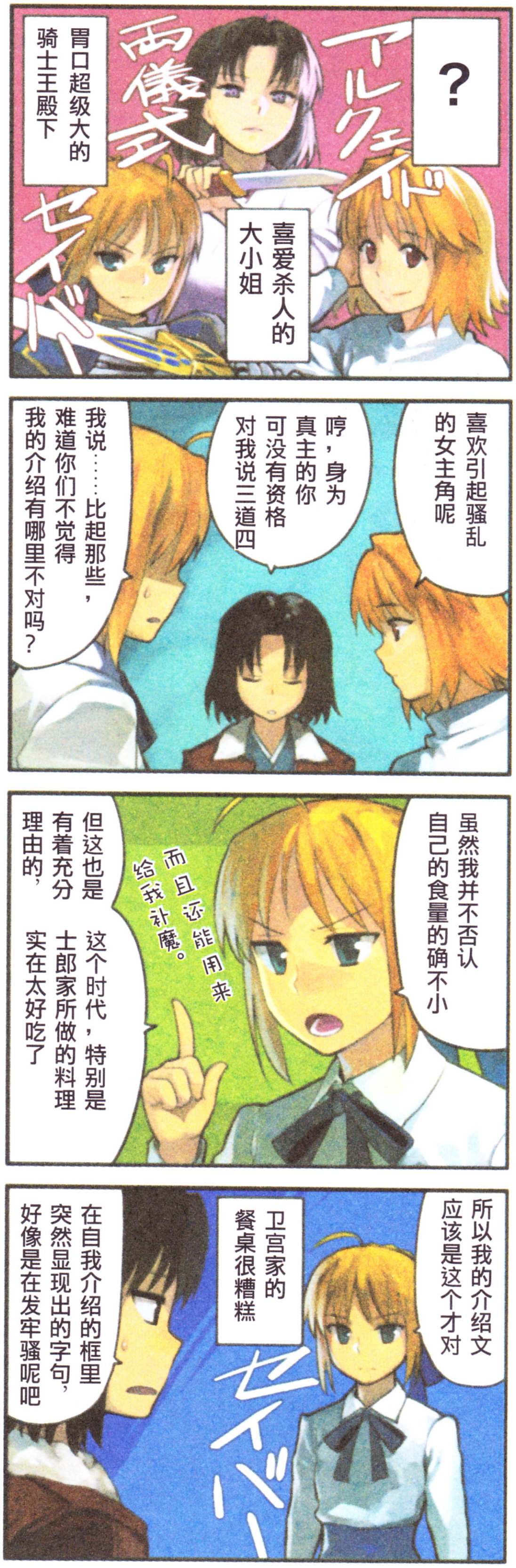


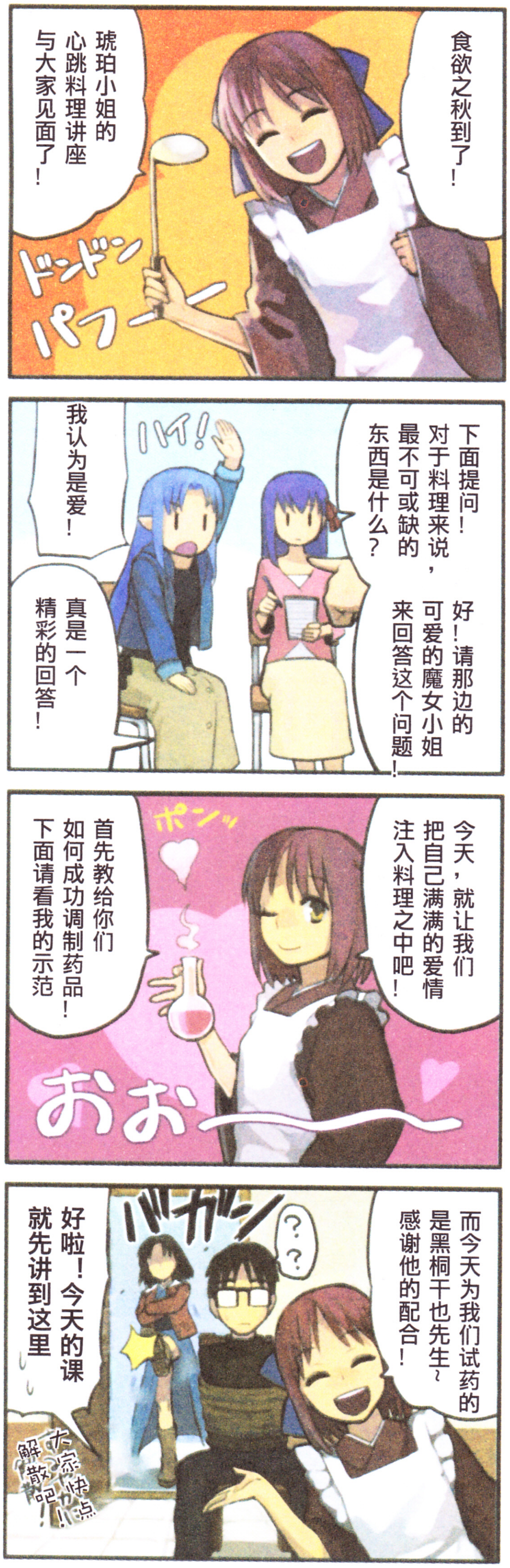
Reverse Female

Gligamesh from Fate Series
Illustration by 藤真拓哉



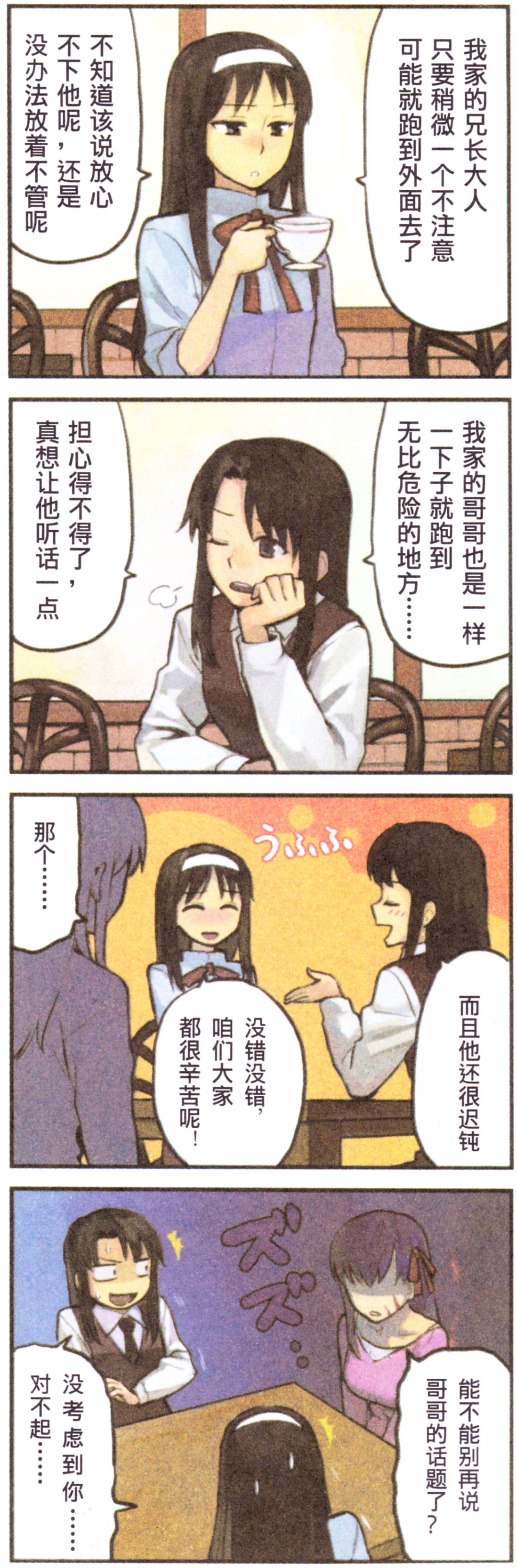

ALL AROUND TYPE-MOON
MOBLE开始啦！
话虽这么说，咱们到底该做些什么比较好呢？
谁知道呢？
……喂喂
当然是应该做些又好玩又新奇的事情比较好吧……
虽然我是绝对不会跟着做啦
顺便一说，这栏四格马上就要到头了哦
到头了？她在说什么？
谁知道……是说她的人生要到尽头了？
……
难道说在场的三人里面有常识的只有我自己一个……？
话说回来，像是手机之类的通讯工具我完全没有用过……
我也没用过
我也是……
プルルル
嗯？这声音难道是电话铃声？
是从式身上传出来的啊
プルルルル
？
不不，这怎么可能……
ガチャ
喂喂，式啊，你能听到吗？
哈哈哈有没有被我吓到啊？
听说最近型月的网站上推出了面向手机用户的移动栏目，
于是特意在你义肢上也装了手机，不用谢我啦！

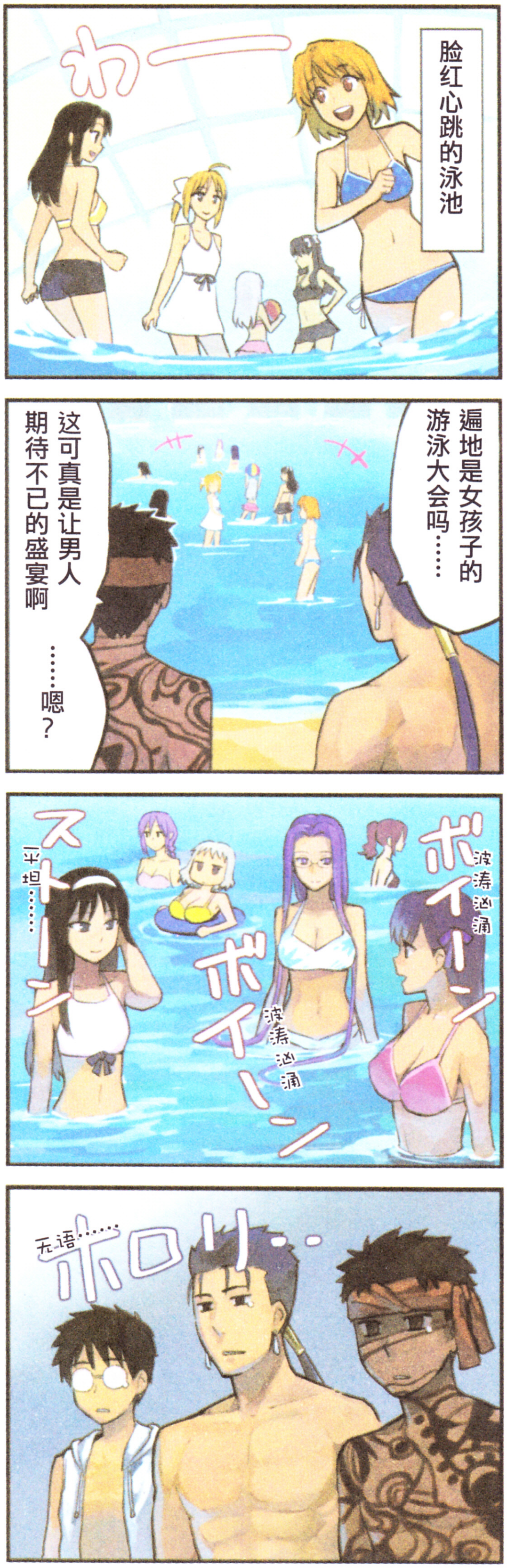

？
アルクェイド
喜爱杀人的大小姐
両儀式
胃口超级大的骑士王殿下
セイバー
喜欢引起骚乱的女主角呢
哼，身为真主的你可没有资格对我说三道四
我说……比起那些，难道你们不觉得我的介绍有哪里不对吗？
虽然我并不否认自己的食量的确不小
但这也是有着充分理由的，这个时代，特别是士郎家所做的料理实在太好吃了
而且还能用来给我补魔。
所以我的介绍文应该是这个才对
卫宫家的餐桌很糟糕
在自我介绍的框里突然显现出的字句，好像是在发牢骚呢吧
セイバー


食欲之秋到了！
琥珀小姐的心跳料理讲座与大家见面了！
ドンドン
パフー
下面提问！对于料理来说，最不可或缺的东西是什么？
好！请那边的可爱的魔女小姐来回答这个问题！
ハイ！
我认为是爱！
真是一个精彩的回答！
ポンッ
今天，就让我们把自己满满的爱情注入料理之中吧！
首先教给你们如何成功调制药品！下面请看我的示范！
おぉ——
而今天为我们试药的是黑桐干也先生~感谢他的配合！
バガーン
？？
好啦！今天的课就先讲到这里
大家快点解散吧！！


うおおお
カレーパン
吃面包大赛
わあぁあ
障碍物赛跑
どりゃあああ
丢球比赛
ズズ‥
ドゴーッ
うおーー!
ズドーン
妄想看到女孩子们娇弱身姿的我们还真是笨蛋……


干——杯！
カチーン！
同为中途被干掉的角色，今天就好好相处吧
…
居然说同为……？
哼！在故事进行途中就丢掉性命的我们的心情你怎么可能理解得了？你可是活到最后的人！
……
有什么不好的
在之后发售的几乎所有角色都有登场的Fan Disk里，只有他一个人没有登场，被所有人都忽略了……
……对……对不起……
不不……不用在意


我家的兄长大人只要稍微一个不注意可能就跑到外面去了
不知道该说放心不下他呢，还是没办法放着不管呢
我家的哥哥也是一样一下子就跑到无比危险的地方……
担心得不得了，真想让他听话一点
うふふ
而且他还很迟钝
没错没错，咱们大家都很辛苦呢！
那个……
ズズ…
能不能别再说哥哥的话题了？
没考虑到你……对不起……


わー
脸红心跳的泳池
遍地是女孩子的游泳大会吗……
这可真是让男人期待不已的盛宴啊
……嗯？
ボイーン
波涛汹涌
ボイーン
波涛汹涌
ストーン
平坦……
ホロリ…
无语……



啊……
从今天起又要开始从事照顾秋叶小姐的工作了呢……
鬼…鬼……鬼……写完三遍
鬼
我吞……
早安，琥珀
啊啦啊啦早安秋叶大人有什么吩咐？
刚才你做的那是诅咒还是别的什么，能教教我吗？
秋叶小姐的衣物一定要好好检查
从便服到体操服全都要仔细检查
不管怎么说都没必要检查到这种地步吧！
サイズ：遠野秋葉
诶？但是……说不定会有色狼对小姐的体操服下手……
如果有毒针插到了体操服上
没问题的
担心这种事的话只要好好管住你的行动就可以了
你看发现窃听器
哦呵呵呵这到底是怎么回事呢？
这是怎么回事？
难道说你想要偷偷侵犯我的隐私吗你这个变态女仆？
嘎啊~秋叶小姐请住手~琥珀我快要喘不过气了~
嗯？已经放弃了？


你好啊！
啊！是莲啊！
带着孩子？
乖孩子，快叫爸爸！
喂喂，你在胡说些什么呢
我要狠狠地杀了哥哥，然后再去自杀
怎么会这样醒醒啊！
按志贵的年龄怎么想都不会有这么大的孩子吧，少女动动脑子！
虽然……也不是完全没有可能……
果然还是杀掉吧！！
对象是秋叶时请不要再随便开这种要命的玩笑了！
仔细想想的话这间屋子里只有你们两人会不太安全呢？
既然知道这里是远野家宅，还会贸然闯进来的人在这条街上几乎没有吧……
如果这种情况下还妄想着入侵这座宅子的话……
当然具体方法我也不晓得
如果没人知道入侵者的行为的话就算他最终人间蒸发也没关系哦
难道说……其实我来到了一个很了不得的地方吗……？
不过由于志贵特殊的人所以对你没什么限制♪
只要不被秋叶小姐训斥就可以了
这样啊
呀吼~~~
喂喂——你们在聊什么呢？
可这家伙平时也能随随便便进来啊……
能毫无阻碍地进入这里的，只有不管何种手段都不输给我的种族而已……


远野，你似乎没有意识到自己拥有多么大的压迫力呢
好啦，总之你先去问一下晶是怎么看的吧
秋叶的朋友
月姬苍香
学生会的后辈
濑尾晶（中等部）
濑尾，现在你有时间吗？
啊！有时间，有什么问题吗？
我刚才听说在我周围好像有人觉得我很可怕的样子……
你是怎么想的呢？
诶？
那个……
请问……我该怎么回答才不惹你生气呢远野前辈？
问我该怎么回答……普通地答就行了吧……
你说的是真的吗？
没错
可以的话能不能写个保证书……
别废话快点说！
啦啦
哇啊！
真是对不起！真是对不起！
……这个反应到底是怎么事？
如果你能老老实实说的话我保证听了也不会生气的
这样的话你放心了？
啊，没错，有的时候真的很恐怖啊！
这样啊
真……真的没有生气吗……远野前辈？


妹妹，如果时机成熟的话，你也会选择与自己一样富有的人结婚吗？
你真是的……怎么又开始问这种问题了
じ——っ
……虽然不知道其他人是怎么想的但我不这么认为
我选择对象的时候并不会关心他有多少财产
哦？
那么……你觉得身高越高的越好？
じー—っ
身高……
如果身高太高或者太矮我觉得都不是太合适呢……
嗯？
跟我差不多就可以了吧
不过……果然找丈夫还是别找家里的长男比较好吧！
不，不是的如果双方本人都不介意的话我认为不成问题
……那个
为什么你总要在回答之前扭头看我呢？
…………
我可没在看你的耳朵！
你到底想要说些什么啊！
为什么你要盯着我这边说话呢？
那……那个……

[ゼッタイリョウイキ] 黄金比例 4:1:2.5 ACG美少女 游戏动漫综合情报志

绝对领域

TYPE-MOON 纪念特辑

OTAKU 梦想次元 诱惑无极限

特刊

Absolute Field

定价29.8元



此手册随光盘附赠
不可单独出售